电脑应用和娱乐的第一选择 总第86期

大众软件

2000

21

Popsoft

WWW.POP...M.CN

■ 专题综述

被黑以后的思考

无声之处闻惊雷

■ 实用软件

平定汉字乱码

媒体革命MPEG-4

■ 硬件评析

DVD光盘驱动器选购指南

硬盘结构之完全解析

■ 网络时代

国内上网资费情况调查报告

■ 前线地带

工人物语Ⅳ

足球2001

■ 游戏赏析

亚特兰提斯Ⅱ

明星志愿2000

爱的记忆Plus+

一我心中的名字

■ 攻略指引

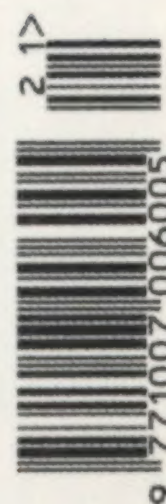
神偷Ⅱ

《网络三国》新手上路

■ 专题企划

我看国产游戏

零售价 ¥: 6.5元


ISSN 1007-0060

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

上市热卖中 双 CD
标准版：38.00 元
豪华版：69.00 元
(送 T 恤、帽子)

梦幻帝国

拓荒时代

简体中文版

玩腻了复杂的《文明》系列后，你应该来个轻松简单的《梦幻帝国 II》。一款不容错过的游戏，其操作界面较前作大为简化却又不失其丰富的游戏内容，反而更能达到惊人的娱乐效果。

—PC GAMER

《梦幻帝国 II》的人工智能可以说是很特殊。游戏设计的对手将不仅正面与玩家的军队作战，而且还将偷袭玩家的贸易路线，摧毁玩家的经济命脉，并迫使玩家耗费大量金钱急于补救。《梦幻帝国 II》的强大人工智能让玩家使出浑身解术，完全投入以应付诸多紧急情况。

—Computer Gaming World

IMPERIALISM II
the age of exploration



媲美《文明 II》的策略游戏

- 40余种海权时代军队与平民单位，并包含了300年间（公元1500——1800年）所发明的100余种科技成果
- 更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧
- 高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观
- 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界
- 支持各种多人连线对战功能

北京晶合互动多媒体软件有限公
通信地址：北京海淀区苏州街邮局 89-045 信
邮编：1000
电话：010-82635
传真：010-82634
电子函件：chanpin@popsoft.com
分销电话：010-82634097、82634
传真：010-82634
邮购中
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 89-045 信
邮编：1000
电话：010-82634092、82634









晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有

编辑部报告

每次写这样的报告通常会是在深夜。四周寂静得就像坐在悠远浩瀚的青海湖边。只有机箱电源发出嗡嗡的轻微轰鸣，这样熟悉的声音总让我心安。

翻看桌面上这几日分拣到我这边的读者来信，大都涉及到一稿多投和抄袭剽窃。这样的事儿真让人心烦，上一次和《家用电脑与游戏机》杂志协作处理ZIP工作室剽窃事件的余音未消，又有这许多位纷纷撞上前来，真搞不懂他们怎么想。编者也许没有精力去浏览这许多杂志，可读者的眼睛是雪亮的啊！再说因为历次事件的教训，本刊的稿酬发放时间拖后出版日一个月，事实上还没等你拿到稿费，就已经被曝光了。限于版面，我们可能无法对每一位剽窃者公开曝光，但大名已经列入编辑部黑名单，冷却处理。

需要提醒诸位的是，明年起本刊恢复邮局发行，边远地区的读者终于不用再反复抱怨，去邮局订阅吧。明年的刊物将保持今年的规格而在内容上会做进一步提升。保持176页黑白，20多页彩页的规格，并维持价格不变可不是一件容易的事儿，市面上卖6.5元做得这么厚的刊物并不多，这当然得归功于诸位的不吝捧场。本刊在稳居同类刊物发行量第一的位置上，才得以以广告收益来填补发行亏损，让读者能看到物超所值的《大众软件》。这种厚甸甸的感觉让每一位编辑都由衷欣喜。希望本次和邮政渠道的再度合作能让更多的读者看到本刊，邮发代号：82-726（《大众软件》半月刊），82-727（《大众软件CD》月刊）。

本次的专题企划是关于国产游戏5周年的。说起国产游戏，其历史应该比大众软件杂志社要长，不明白业内人士为何异口同声地谈起“国产游戏5周年”，可能是趁着《大众软件五周年》热热闹闹的市场活动来打国产游戏的“铁”吧？本刊除了和西山居合作搞国产游戏5周年征文外，前些日子与万智源公司合作在北京搞了一次业内聚会。这次聚会参加的人蛮多，发言的人却较少，除了来自西山居和目标软件的人士比较自信以外，其他人或多或少都有点悲观的论调，还好有一个观点大家是一致的，那就是看好行业前景。这次的企划可能会比较长一些，最近几期的专题会围绕这个主题来做延伸，为此本刊特派记者远赴江南，到南京上海跑了一圈，据悉收获颇大，请诸位慢慢看来。

日本科乐美在上海的分公司成立了，伴随着业内一番鸡飞狗跳。几间公司被大量挖角，一时间怨声载道，相信如果愿意，一定能写出很好的长篇故事来。杭州晶天的张总很自豪地告诉我：本公司主力未动。看来，在国产游戏人眼里，金钱的确不是万能的。日前科乐美的北京筹备处已然建立，据悉计划中的北京公司要做到上海公司同样规模，预计其主要职能还是替日本总部做代工，要独立运作项目开发面向国际市场的游戏产品可能尚需时日。无论如何，对于国产游戏这个产业而言，会需要更多的国际性大公司来加入其中，但期间产生的阵痛，恐怕不是这些尚且弱小的本土企业所能承受的。

黑暗@POPSOFT.COM

大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副社长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副主编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编辑部：裘聿纲(主任) 常胜（副主任）杨文韬 汪　澎　王　刚 王　晨 汪　铁 郭新宇 董汉涛　李广才 彭　程
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：李广才
广告部：李诚(主任) 李怀颖 霍虹 尹博
发行部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司 张友利(总经理)
版式设计：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　号：ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
发　行：大众软件发行部
订　阅：大众软件邮购中心
国外发行：中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67150982(4、5) - 202
采编组电话：(010)67150982(4、5) - 207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5) - 209
广告部电话：(010)67150982(4、5) - 203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2000年11月1日
零售价：人民币 6.50 元　港币 13.00 元　美元 4.66 元



目录

2000年第21期（总第86期）

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

专题企划

晶合通讯

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

虚拟光驱再接触
电脑主板新技术及其发展展望
神话Ⅱ——流放
千呼万唤始出来——《网络三国》

下期要目

香醇音乐伴侣
Flash 搞笑游戏站
冰球 2001
英雄无敌历代记

2000年11月光盘目录

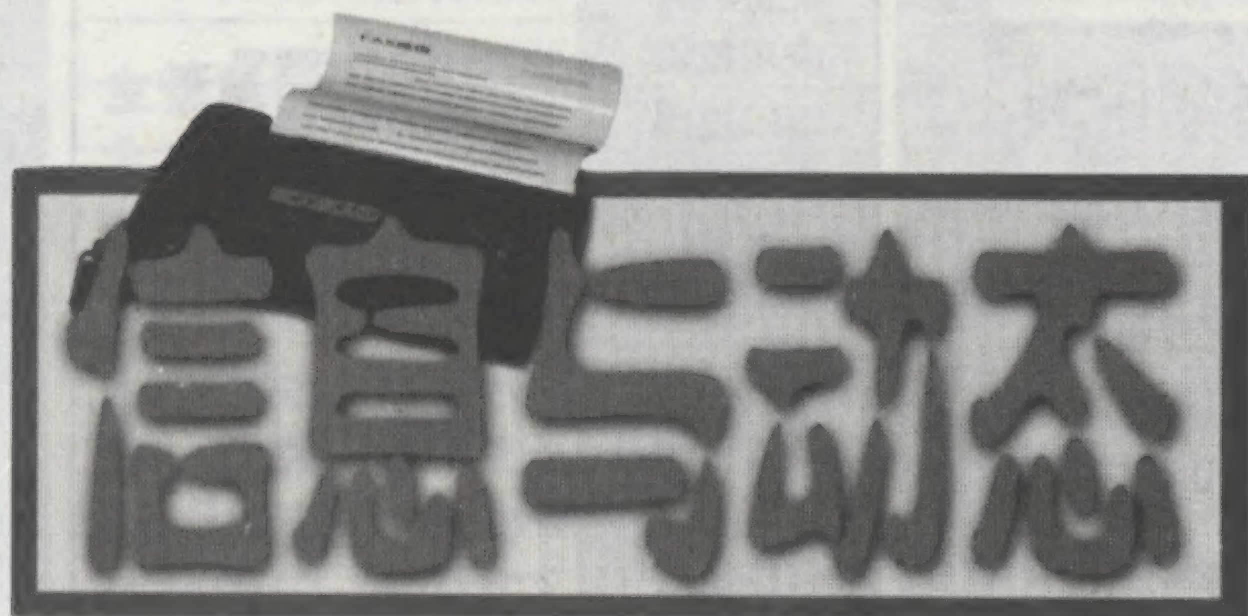
新手学堂，网虫之初
新片大赏，星河战队
碟中网，幕府将军专题站
攻略指引，Diablo II 技能剖析
前线地带，恐龙危机

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯毅 李靖
蔡旋 任良 大胖子 费江枫
程嘉 孟祥军 汪军 祁玲
祝佳音 黄翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵挺 李宾

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂



微软Windows Me中文版上市

微软公司个人及家庭用户操作系统的最新版本Windows Me中文版于10月14日在国内全面上市。Windows Me（Windows Millennium Edition）是微软公司Windows 9x系列产品的最后一款，作为面向个人及家庭用户的新一代操作系统。凭借这一产品，微软公司希望能实现"让PC成为更有价值的资产"的愿望。中文版在中国的上市，将满足广大中文用户不断增长的个人及家庭用户需求。Windows Me响应计算性能的发展趋势，在PC健康、数字多媒体环境、家庭网络及在线体验等方面表现出了强大功能，将带给用户全新的数字生活体验。Windows Me具有高效可靠性和稳定性，使用户通过简单的操作就可以进入个人电脑中最引人入胜的领域。国内外各知名PC厂商如IBM、联想、方正、海尔、长城、Compaq等都已纷纷在国内推出预装Windows Me的家用电脑、笔记本等产品。



本刊记者

海尔电脑启动"e家庭"工程

海尔宣布将推行"e家庭"计划并与微软签署全面技术合作协议不到1个月，便推出4款基于微软Windows Me操作系统的电脑新机型。10月14日，海尔智能电脑、海尔卡通电脑、海尔SOHO电脑和海尔金钻电脑在北京、上海和广州同时闪亮登场，为国庆节后的电脑市场带来了新的亮点。在即将来临的网络新经济时代，信息产品家电化与家电产品信息化的融合是大势所趋。由此，海尔创造性地提出了以"随心控制、信息增值、坐享服务"为目标的"e家庭"网络时代新理念。海尔这次推出的4款电脑新机型仅仅是海尔与微软全面技术合作实施"e家庭"计划的开始，它将与包括微软在内的合作伙伴一起全力以赴地推进"e家庭"工程。未来海尔的电脑、手机、电视等家电设备，都将成为网络终端，人们随时可以通过网络进行信息控制操作，感觉和享受到海尔"e家庭"带来的方便和舒适。



本刊记者

将信息安全建立在坚实的基础上

据悉，联想软件将在近期与国内最大的信息安全机构——信息产业部电子第30研究所共同推出国内第1个实用化的Linux安全操作系统，即幸福Linux服务器安全版（幸福卫士）操作系统。该系统集成了30所多项安全成果，从系统的整体安全体系出发，在内核、界面、系统应用等多方面对Linux进行了全面安全改造和增强，产品具有良好的实用性、经济性和兼容性，能够满足大多数安全要求较高的信息系统需求。操作系统的安全一直是长期困扰我国信息安全界的两大根本问题之一（另1个是芯片的安全问题）。此次通过联想软件与信产部30所的通力合作，终于成功开发拥有中国人自己的多项先进安全技术的安全平台产品。联想与30所力图通过双方的合作，将信息安全技术与常规IT技术更为紧密结合在一起，改变国内信息安全技术应用远远滞后于信息技术应用的现状。

本刊记者

LinuxBIOS操作平台问世

核心逻辑及绘图芯片领导厂商——矽统科技（SiS）于近日宣布，其建立在整合芯片组基础上的平台研发工作已达新的里程碑：现已经成功地制造出世界上第1个无BIOS、无硬盘、单一闪存装置的操作平台。新架构的SiS整合芯片组中包含有创新理念的LinuxBIOS和独特的M-Systems磁盘芯片(diskonchip)。LinuxBIOS项目能够实现Linux最小化引导软件配置的应用，它通过激活Linux内核来控制尽可能多的芯片初始化。它将带来更快速的引导过程和最小的闪存消耗。与传统的BIOS相比，LinuxBIOS占用的闪存不足32KB，并能在8秒钟内完成全部的引导过程。这两项领先技术的成功开发被认为是未来IA信息家电产品的关键。由于有了M-Systems磁盘芯片技术装置的Linux(MTD)所提供的驱动，使得矽统科技成为全球第一个能应用LinuxBIOS操作平台的系列产品。

本刊记者

"金山毒霸"用户测试结束

近日，金山公司正式宣布杀毒软件"金山毒霸"的公开测试工作全面结束，正式版上市进入倒计时阶段。在18个月的测试中，有200多家网站的下载中心以及15余家媒体的配套光盘参与了"金山毒霸"测试版的发放，超过150万人参加了公开测试活动。这种对于一款软件产品投入如此之长测试时间的做法，不仅在国产软件公司中尚属

首次，即使在全球软件业也极为罕见。金山公司根据测试反馈意见共对“金山毒霸”进行了大小70余次版本和病毒库更新，在产品稳定性、杀毒能力、易用性上都日臻完善。通过测试，金山公司锻炼出一个快速反应的服务部队，为2000多个用户的突发病毒危害量身定制了解决方案，赢得了用户的信任。因此，金山毒霸正式版还未上市，就已经在产品品质、服务水平及用户满意度上位居国内杀毒软件前列。

本刊记者

“漫步者”向假货说“不”

国内IT企业打假又出新招。国内音箱市场的霸主爱德发高科技集团近日在北京举办了主题为“用‘公证’维护公正——‘漫步者’向假货亮出法律武器”的新闻发布会，宣布北京爱德发高科技集团在北京市海淀区公证处给国内市场占有率第一的“漫步者”多媒体有源音箱办理了法律公证，证明该产品为北京爱德发高科技中心生产的“漫步者”产品；从2000年9月18日起该公司生产的“漫步者”都贴上公证词的标签，方便消费者在购买时识别真伪。同时，如果制假者和经销商继续生产和销售假冒“漫步者”音箱，爱德发集团将采用法律手段维护消费者和企业的合法权益。“漫步者”有源音箱先后被多家媒体评为“市场占有率第一品牌”，“用户首选品牌”，“读者最喜爱奖”等，因此成为造假者的首选目标。爱德发集团的这一行动，为国内IT企业提供了新的反假方式。



本刊记者

亚普达供销网在京上线

10月12日美商亚普达供销网（www.allproducts.com.cn)在北京国际饭店举行上线仪式。亚普达供销网是全球前3大共同商品资料库之一，买家可以通过网上点击浏览商品的品种、价格、产地等相关信息，并直接在网上定货，完成从送货、收货到收款的全套电子商务服务。拥有先进的信息技术及专业的行销精英的亚普达，是大陆产业B2B内外贸易交易的理想平台，为从事商品批量交易的中国国内厂商提供最佳的网络行销渠道和从市场调研定位到建立企业产品数据、在线支付系统、贸易撮合运输等全方位电子商务服务，通过互联网的技术优势和资源共享模式，将网络经济时代企业的速度、效益提高到全新水平。

本刊记者

方正扫描仪首月销量突破5000台

北大方正近日宣布：方正自有的扫描仪品牌自8月下旬推出以来，首月产品销量即突破5000台，为实现明年冲入国内扫描仪市场前3名的目标打下了良好基础。方正扫描仪畅销的原因在于其整体设计充满了浓厚的生活色彩，首创了扫描仪"色彩随心换"概念，即扫描仪有7种不同色彩的上盖并可以随意替换，增添了时尚生活乐趣，完全满足了中国目前用户的需求。在产品推广的同时，方正扫描仪还捆绑了“阳光服务”，利用其遍布全国的营销服务渠道为用户提供无细致周到的售后服务。另外，国内扫描仪市场的迅速发展，销量以每年近100%的速度增长，也给扫描仪新品牌的出现提供了良好的发展机会。最近，北大方正还启动了“方正扫描仪全国百城巡展”活动，加大方正扫描仪的市场推广力度。

本刊记者

亚联游戏网即将推出大型网络游戏平台

近日，海虹企业旗下的在线游戏网站亚联游戏网（www.cgol.net）与Asiacontent.com合作，引进国外知名网络游戏平台开发商Mplayer的新技术，在国内建立起最大的官方网络游戏平台17Play（一起玩）。为了确保在该平台上运行游戏的顺畅性，欧美多家知名游戏制作发行公司（包括：Id Software、Sierra、Eidos、3DO、Psygnosis、Red Storm等）还专门为此平台推出了游戏优化程序。据有关人士透露，该网络游戏平台将于今年11月正式推出，前期将提供《帝国时代2》、《雷神之锤3》、《盟军敢死队2》、《半条命》、《彩虹六号》等多款国内流行的经典网络游戏。同时，亚联游戏网还将继续与多家国外游戏制作发行公司就网络游戏的引进进行合作，在网络游戏平台上陆续开通多款经国外游戏商正式授权的新网络游戏，以满足不同游戏爱好者的需求，届时国内游戏玩友将可以与国外玩友同时体会到最新网络游戏的乐趣与快感。

本刊记者

雅虎中国网站开通周年

今年9月28日，一场名为“感受雅虎文化”的生日晚会在北京举行。来自全国各地的雅虎用户、合作伙伴以及媒体汇聚一堂，热烈庆祝雅虎中国网站开通1周年。晚会上雅虎和与会宾客向北京宏志中学捐资10万元，设立“雅虎宏志奖学金”。雅虎中国网站（www.yahoo.com.cn）自1999年9月开通以来一直就致力于网站的基础建设，注重内容的本地化，希望不断完善雅虎业已成熟的产品，使它们能更好地符合中国用户的使用习



惯。在这一年中雅虎陆续推出了涵盖沟通工具、网上信息、娱乐、个人信息管理等范围的10多种产品，形成了较为完整的产品体系。该网站已与21家国内外重媒体和内容供应商以及8家垂直网站建立了合作伙伴关系，通过这种合作，为国内互联网用户提供丰富、及时、本地化的内容和讯息交流服务。

本刊记者

警惕“矩阵”隐形病毒

日前，从著名的网络安全供应商——冠群金辰公司传出爆炸性的消息：该公司的技术人员在其全球病毒监测网上捕捉到一种可以“隐形”的新型病毒——矩阵隐形病毒（Win32/MTX），这一病毒的出现将把病毒技术带入新的发展阶段，并将使病毒与反病毒的斗争更趋白热化。这个“神奇”的隐身病毒是一个典型的混合型病毒：它不仅是一个32位病毒，还具有蠕虫一样的行为，同时它有着象特洛伊一样的驻留方式。冠群金辰有关技术专家提醒广大用户，该病毒集邮件病毒、蠕虫病毒和黑客程序于一体，破坏性十分严重，建议用户选择使用经过国际多家权威机构认证具备完善实时反病毒、查杀多种压缩文件功能的反病毒软件。KILL系列防病毒产品的用户应及时到www.kill.com.cn下载最新病毒特征库以保护自己的计算机；或到KILL授权服务中心拷贝最新升级文件。KILL15.29版本可检测并彻底清除该病毒的3个组成部分。

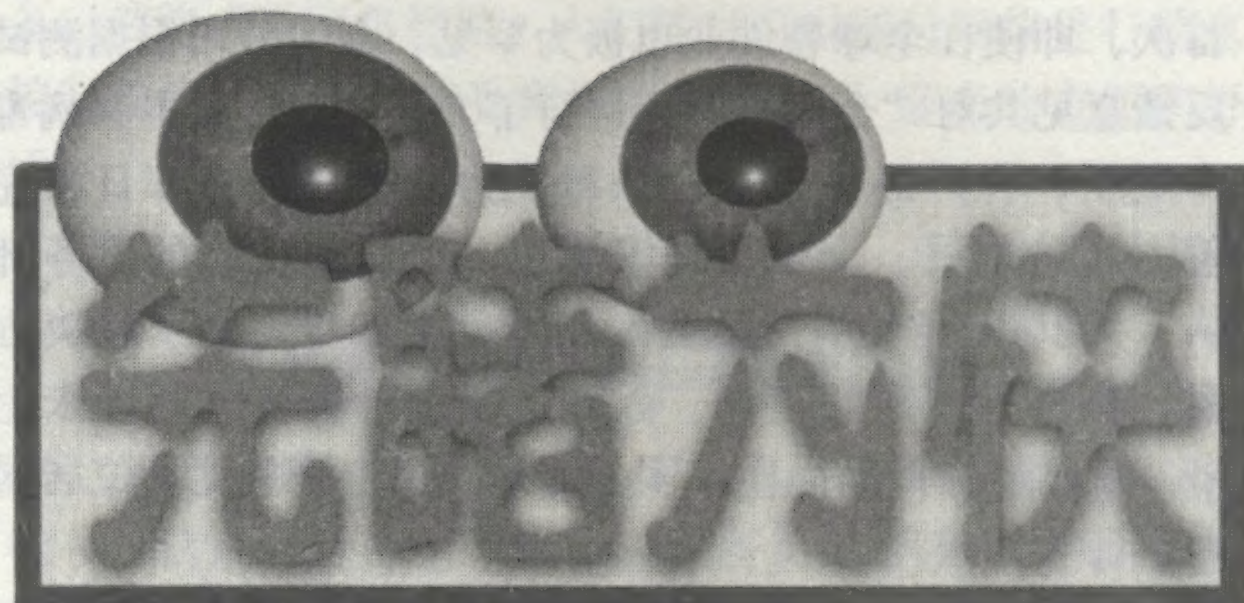
本刊记者

大众软件2000年9月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
会声会影4.0	明星志愿2000
卡通电脑制作宝典（精装）	恐龙危机（标准版）
着迷词王2001	机甲战士HAMOS
我形我速3.0	轩辕剑3
超级解霸2000	虚拟人生2
KV300+	格斗游戏大全
超级工具箱TOOLS2000	暗黑破坏神2（标准版）
程序员大本营2000（微软版）	万王之王
中文之星智能狂拼	网络三国
网页制作不求	赛普特拉战记（简体中文版）

综合类

MP3流行宝典—齐秦篇	暗黑破坏神攻略
大众软件光盘2000年10月	屏保桌面精粹
水晶宝盒（精装版）	大众软件5周年—写在杂志边上
大战役（补充包）	MP3II音乐唱不停
新电脑2000年10月	电脑爱好者2000.10



“大白鲨”系列调制解调器

目前国内市场主流MODEM产品多以国际电信联盟早年的V.90协议为通讯标准，而现在更符合潮流的V.92标准已初具雏形。在大陆市场，中科集团将率先推出符合V.92标准的MODEM产品——“大白鲨56K”调制解调器。该款产品具有极快的拨号连线速率、稳定的网络传输能力及广泛的兼容性。“大白鲨”系列调制解调器将采用世界上最严格的“进料检验”手段，即“美军方的105E标准”，将会有极其过硬的质量和性能。作为DIY精品的倡导者，中科集团为“大白鲨”调制解调器设置了多种先进功能，以满足各类用户的多种需求。相信在不久的将来，这款MODEM一定会像“大白鲨”光驱一样成为同行业的标准。



本刊记者

金长城GES-1524M交换机

随着网络应用的不断发展，局域网不但需要支持越来越多的用户，而且要支持网络日渐复杂的拓扑结构。为满足今天以太网多种用户的需求，长城公司推出了金长城GES-1524M新款交换机，它是国内首家推出的能从100M直接升级至1000M的通用型交换机产品，用户可根据自己的需要从容回旋在百兆与千兆之间，对用户的投资保护和网络的可扩展性具有无可比拟的优越性。金长城GES-1524M交换机基于性能高强而又便于扩展的设计思想，支持多种新的应用和连接，其灵活的设计使其成为理想的以太网主干或支干设备，能快速适应网络的变化和扩充，而且易于安装、维护和升级。此次长城公司从用户的利益出发，依托国内领先的技术推出金长城GES-1524M交换机，从而将交换机的应用提升到了一个崭新的领域。



本刊记者

支持ATA/100的钻石主板问世

随着ATA 100标准的确立，IBM、Seagate等硬盘厂家相继推出了ATA 100硬盘。该规格硬盘提供了新一代数据传输功能，能提高系统的整体性能。支持该项标准的芯片组整装待发，台湾钻石公司审时度势，推出了一系列与之兼容的钻石主板，包括KT 133系列、693系列、694系列、815E系列。Ultra DMA/100的出现代表了今后硬盘的主流方向，与Ultra DMA/66相比，它的速度提高了5%，在很大程度上解决了硬盘的速度瓶颈。而目前市场上支持这项技术的主板却寥寥无几，钻石公司抢先一步，推出了支持该技术标准的系列钻石主板CA63-EC、CA64-EC、AK74-EC。据悉，这一系列主板已于近期上市。

……………………………………………本刊记者

矽统科技推出最新芯片组

一直致力于整合芯片研究与开发的矽统科技（SiS），在相继推出SiS630S、630E和SiS730S整合单芯片组后，为了更好适应DIY市场需求，预计于今年年底发布两款分别支持Intel CPU构架和AMD CPU架构的主板芯片SiS635和SiS735。它们与SiS630S、SiS730S的最大不同之处在于其只整合了南、北桥逻辑芯片，而没有整合绘图芯片、音效、网卡等多媒体器件，方便了广大DIY爱好者。可根据自己的需求和经济实力配备相应产品，真正做到了物尽其用。同时SiS635和SiS735的诞生也完善了矽统科技的产品类型，最大限度地满足了各类用户的需求。随着矽统科技自有晶圆厂的全面量产，SiS的产品与Intel和VIA在芯片市场上已成三足鼎立之势。

……………………………………………本刊记者

全新一代昂达"U静谷"光驱

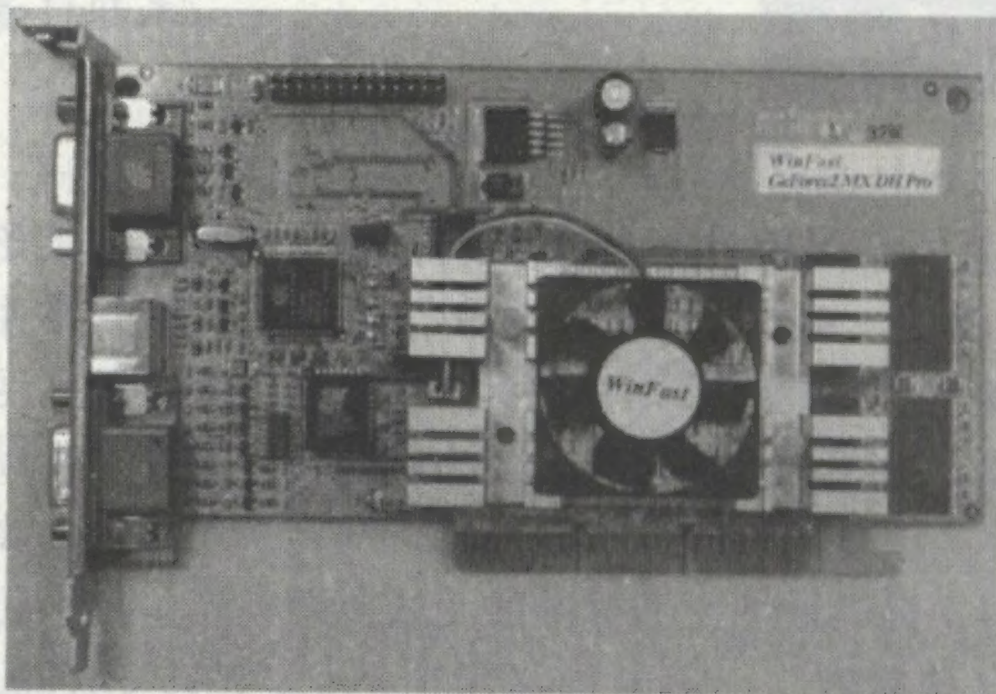
昂达电子近日推出新一代"U静谷"结构光驱，并已面市。该款光驱除具有原昂达48×光驱的所有优点外，还独创了"U静谷"降噪技术，从原理上解决了高速光驱噪音大这一令人头疼的问题，因此新一代昂达光驱被命名为"U静谷"光驱。在大家关心的纠错性能及读盘能力方面，全新一代"U静谷"光驱的BIOS包含15000种残次光盘及各种盘片的数据，用户在使用过程中可直接到昂达网站上随时DOWNLOAD最新的BIOS版本进行刷新，几乎可以做到扫荡一切"烂盘"。在采用"局部恒定角速度PCAV"技术的同时应用"一条激光照射多条磁道"的技术，从而大大增加普通单速技术读取信息的范围，更加适应大容量多媒体应用软件和高级游戏爱好者的需要。



……………………………………………本刊记者

丽台显示卡

丽台近期推出一款具有双屏幕输出功能的WinFast GeForce2 MX DH Pro专业级显示卡。该显卡除了在专业绘图有突破性的表现之外，它还把丽台专有的长翅膀风扇作为标准配备，以强大的散热效果提供更稳定宽阔的超频空间；同时，DH Pro还内建"WinFox 丽眼"Hardware Monitoring系统监控软件，不仅可提供主系统信息，还可监测到绘图系统的状况，DH Pro还在卡上加了硬件监控的LED灯号，可指示核心电压、绘图系统电源等，提供全方位的监控信息。该显卡除了配备双CRT接头，提供双显示功能与高画质输出之外，同时以第二代T&L引擎的3D性能搭配32MB的高速内存，配合风扇与全方位的软硬件监控系统，附加软件如WinFast DVD播放软件、Colorific、3Deep、Cult3D等。



……………………………………………本刊记者

KV3000系列杀毒软件

KV3000系列杀毒软件，适应DOS和WINDOWS95/98系统，能防能查能杀，也能在NT4/NT2000系统下杀毒，还有独特的开放式自升级系统，可查杀国际国内4万多种病毒。该软件在线式"实时监测"病毒，即病毒防火墙，可时时刻刻查杀外来软盘、光盘和Internet网的病毒及其黑客有害程序。可查杀最常见ZIP、ARJ、RAR、CAB、LZH等多种压缩带毒文件。能识别多种可执行程序的压缩格式，如PKLITE、LZEXE、WWPACK、ASPACK、UPX等，让那些隐藏极深的病毒也不得不原形毕露。该软件具有"广谱特征代码过滤法"、"启发分析法"、"虚拟跟踪技术"、"神经网络敏感系统"等许多套不同的查毒方法，对未知病毒有较高的侦探率，能够查出大多数的未知名引导区和文件类病毒；还具有强大的灾难修复功能——软件的硬盘救护箱可维护、修复硬盘重要数据。

……………………………………………本刊记者

金山词霸.net2001中日英版

金山词霸近日推出金山词霸.net2001中日英版，这是一款划分为3个版本（中文版、日本版及英文版），可以

进行中、日、英3语种之间8向查询的词典软件。据悉，这3个版本将会相继在国内、日本和美国上市，这是金山公司向国际市场进军过程中具有战略意义的一步，也是国内首款销往海外的消费类通用工具软件。金山词霸中日英版引进日本NOVA公司的日文相关词典，新增6个方向20个专业共78套专业词库，新增专业词条逾300万，率先实现了中日英3语种之间8个方向的单词翻译。这次发行的三种版本，根据发行地区的不同进行了不同的设计，比如，在日本发行的版本无论是界面还是帮助文档全部是日文的。

……本刊记者

着迷英语900句

全新英语学习软件《着迷英语900句》以《新英语900句》为基础，结合“着迷教学法”将现代美国日常生活中使用频率较高的对话汇总为900个标准句型，并斥巨资聘请外籍专业演员，将全部对话拍摄成159段真实生动的电影短片。该软件具有听、说、读、写、玩等功能，突出学以致用，提供最纯正和标准的美式英语发音。软件可以反复“自动播放”，不断加深用户记忆。在“角色扮演”、“跟读、跟录”的软件功能下，用户可以在情景剧或影片中，尝试扮演某个你感兴趣的人物，与你喜欢的角色一起全身心地投入一种完全不同的生活，体会真实的英语语言环境，彻底突破中国人“说中国式的英语”的关键问题。该软件共6张光盘，99元。

……本刊记者

爱普生家用彩色喷墨打印机推出新款

近日，爱普生公司又推出1款千元以下的USB插口家用彩色喷墨打印机——EPSON STYLUS COLOR 580。与EPSON STYLUS COLOR 480相比，580增加了一个接纸盘，打印接口升级为USB接口，打印分辨率由720×360dpi升级到了1440×720dpi，打印的作品更加细腻逼真。580是首款打印分辨率达到1440dpi的千元以下价格的打印机。该打印机可以使用普通的打印纸打印出照片级效果的精美图片。这款打印机的推出，使投资不多的家庭用户可以真正享受到专业打印效果。EPSON STYLUS COLOR 580的出现，说明了高端喷墨打印机的技术正不断应用到低端市场中来，也说明了喷墨打印机厂商对低端市场的重视。相信以后爱普生公司还会继续推出更经济、更具专业水平的彩色喷墨打印机。



……本刊记者

七喜大水牛两极风散热风扇

近日，七喜公司又推出了两款型号为CC5801和CC5802的大水牛两极风散热风扇。这两款产品的承受功率均为75W，均适用于Intel Coppermine 1GHz以上及其兼容处理器，同时支持AMD Athlon/Duron处理器。它的转速为6000rpm左右，通过两个风扇共同产生强大的气流将CPU的热量带走，从而可以达到理想的散热效果。《微型计算机》测试结果显示，大水牛两极风散热风扇在开机5分钟后的温度仅为40度，创造了风冷散热的新纪录。目前，这两款产品市面上均有销售，价格分别为100元和80元。



……本刊记者

15寸的液晶显示器

液晶显示器（LCD）作为显示器中的顶尖产品，随着技术的发展，已经脱离了技术的不成熟阶段，真正做到了既没有辐射危害，又可以保证显示质量。ADI诚洲公司新近推出的15英寸液晶显示器ADI MicroScan A610就是这样一款成熟产品。该显示器外形纤巧，可视角度为160度，可视面积远远超出了一般15英寸显示器的可视范围，达到LCD显示器中最高的指标。ADI A610的亮度、对比度和响应时间等指标都超过了其同类产品。ADI A610还具有许多自己的特色,比如它的数控调节非常全面，除了包括亮度、对比度、色温、几何失真调整之外，还可以独立地调节R–G–B色彩。

……本刊记者

“数码心情”MP3播放器

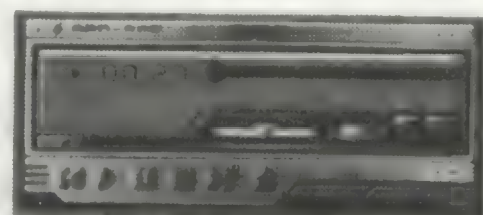
继“数码骑士”以后，成功力迈公司又推出世界上体积最小、重量最轻、厚度最薄的超骨感时尚MP3——数码心情。它设计精巧，开、关与播放键合一，配备超大LCD液晶显示屏，提供5种音乐播放模式和音调均衡调节，用户可根据不同乐曲风格来加以调节，充分享受数码科技的高保真效果。该款MP3有待机自动关机功能，节电性能突出，可以连续播放乐曲长达6个小时之久。



……本刊记者

影视超人 (招聘中)

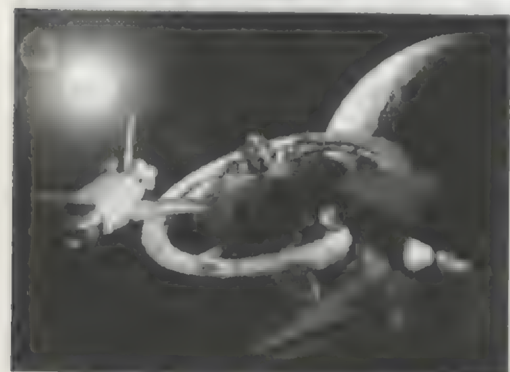
《影视超人》是专门为广大电脑初级用户开发的一款傻瓜型播放软件，其特点是操作简单，界面时尚，功能强大。其主要功能包括：1、支持VCD、CVD、DVD、SVCD等多种影音格式。2、采用DirectCDROM和DirectDVDROM技术可轻松读取各种烂碟。3、为追求时尚个性的用户准备了多种界面风格，用户可根据自己的爱好选择。4、提供标准控件，能够浏览各种图片格式的文件。5、提供标准控件，可随时浏览TXT文本文件。6、支持180khz的数码音频，真正享受杜比数码5.1的环绕影院效果。7、支持3D加速，支持软件平滑处理。8、播放CD和MP3的界面具有播放列表。9、提供一个专门播放DVD、VCD等影像的界面和专门播放CD、MP3等音乐的界面。近期特别推出4000套超值装，附送《舞街高手》游戏软件。



零售价：28元/套

捍卫总动员

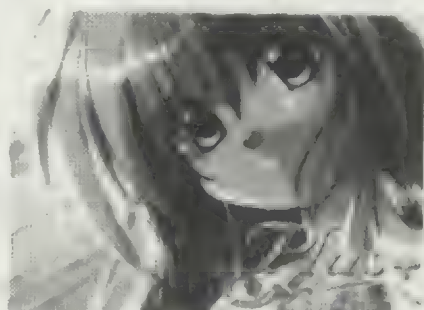
6500万年前，当时地球上的高智慧种族——“战斗者”族，被迫离开家园，到遥远的外太空中去寻找新的居住地……6500万年后，地球被现代人类控制着。这时，当年背井离乡的“战斗者”族回来了！他们发现现在的地球由于资源过度采集，生态恶化，已经不成样子，于是决定把地球从人类的手中重新夺回来……你会选择哪一方？是捍卫家园，还是夺回家园？来自韩国的即时战略游戏“捍卫总动员”会把你带入一个全新的战斗感受中！两种不同种族的选择将会呈现出不同的风格，游戏支持单人、多人连线作战。



零售价：38元

爱的记忆——我心中的名字

媲美“心跳回忆”的韩国恋爱游戏“爱的记忆——我心中的名字”隆重上市！有没有尝试过同时对三个不同身世，不同喜好的女孩儿发起追求？有没有尝试过每一次开玩游戏都会有不同的发现？那绝对是一种全新的感觉。游戏给了玩家极大的空间，女主角的性格、脾气都随玩家的表现来决定。精美的制作，细腻的人物设计，多种多样的结局，不同的进行方式，以及多达34首优美动听的乐曲。对于喜爱RPG游戏的玩家来说，“爱的记忆——我心中的名字”肯定是绝佳的选择！



零售价：豪华版69元 标准版38元 （2CD）

梦幻帝国Ⅱ——拓荒时代（中文版）

公元1500年—1800年的欧洲，国家之间为了扩疆称雄，大动干戈，连年征战。喜好战略游戏的玩家这次可以过足瘾，或发动经济侵略，或进行军事占领，快去细细地品尝那份成就感吧！更完善的人工智能，呈现各个国家不同的历史发展、外交手段及战略技巧；高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观，容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界！



零售价：豪华版69元 标准版38元 （2CD）

圣章女神传说

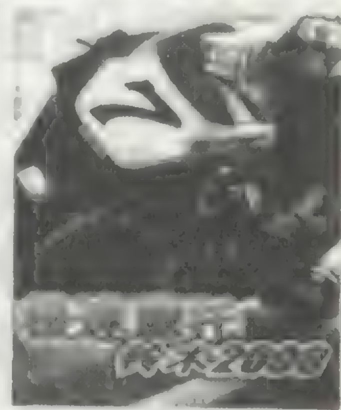
这是一款即时3D回合战略游戏。丰富的故事剧情和完整的世界架构，让你与君王一同体验这场不凡的战争。每位君主都为不同的理由而战，玩家可以选择6次君主，拥有不同的种族文化、风俗民情。几百座王城皆有独特的城市文明，散布在全世界的村落与神殿都流传了浪漫传说与神话。游戏拥有陆系、空系、自然系、不死系、元素系六大种族的兵种，兵种全采用日式Q版造型。游戏采用英雄式探索系统，并有少见的战略游戏所特创的空中交通工具，具有搭载与空对地攻击特性，使游戏的乐趣加倍。



零售价：49元 （2CD）

极速摩托——铃木2000

急速摩托——铃木2000的快速和刺激不但使赛车者青睐，也是众游戏谜的首选。你可以驾驶一辆铃木GSX-R600与铃木赛车队的成员比赛，以此在反向车队谋的一席之地，并有出色的表现后才能成为职业的铃木赛车车队成员。你可以用越来越快的摩托车参加比赛，也可以用它们和你的朋友玩双人模式，还可以同时和7个玩家在Internet上展开激烈的竞赛。出众的3D图象效果，逼真的音响，会让你亲身体会摩托车比赛的疯狂和刺激，感受闻名世界的12条塞道的惊险曲折。



零售价：48元

新品热报

被黑以后的思考

本刊记者　辰烽



大众软件网站经过全体同仁的紧急抢救终于恢复了正常，在此期间我们得到了方方面面的大力援助，许多读者和网友都来信来电表示慰问，并对本次事件表示了强烈的不满。在此我们表示由衷的感谢。大众软件网站既非商业网站，也非政府官方网站，它是一个纯纯粹粹的非盈利性公益网站，完全是为《大众软件》读者所开辟的信息仓库和沟通桥梁，长期维护一个公益网站很难，而攻击一个公益网站却极易，因为我们不可能像商业网站那样花巨资去购买实时监控服务，或者定期做安全检查。正向我们上期报道中指出的那样，对任何网站的任何攻击都是触犯法律的，而这种攻击连“盗亦有道”都算不上。因此说本次事件有着很大的代表性，一方面它折射出我们某些自诩为“黑客”人物的真实面目；另一方面它也为众多公益网站如何应对“黑客”的攻击和破坏提供了经验。

技术总结篇

网站恢复过程

9月27日晚20：00-24：00，世纪互联安全服务部人员与大众软件网络管理员一起到服务器所在现场（263托管机房），对被攻击的两台服务器进行了安全检测。××A服务器已被完全攻占，失去控制权，需要恢复操作系统，取得控制权。××B服务器存在不少安全漏洞，当时对其操作系统及服务进行了安全配置。

9月28日上午研究出恢复的办法，下午14：00-20：00去现场（263托管机房）对××A服务器的操作系统进行恢复，取得了控制权。同时开始对系统日志进行分析，对黑客的入侵行为进行分析。大众软件要求将系统升级为windows 2000，于是对win2000操作系统进行了安全配置和扫描。

9月29日上午，对××A服务器（263机房），××B服务器（263机房），××C服务器（大兴机房）三台主机进行远程扫描，世纪互联安全服务部提供了《安全检测服务报告》，包括漏洞清单、风险级别和修补建议，并提供操作系统和WEB服务器的进一步安全配置建议。

9月29日下午，对日志进行分析，世纪互联安全服务部提供《黑客入侵响应报告》

黑客入侵行为分析

由于××A服务器被入侵的程度很深，已完全失去了控制权。入侵者基本上删除了入侵后的所有日志文件记录，很难确定入侵者具体的攻击方法。但还是可以从一些服务的日志中看出一点痕迹。

1、入侵程度分析：入侵者取得了管理员帐号和密码，并修改了密码，修改了FTP服务配置，删除了常规日志文件，上传文件篡改了大众软件网的主页，可以说该服务器已被完全入侵。

2、入侵方法分析：由于该服务器原来的配置存在很多的安全问题，开放了许多不相关的服务和易受攻击的端口，很大可能是对这些端口的强力攻击；另外也不排除是系统应用的问题，可能有CGI、ASP程序存在漏洞。

对于入侵的方法很多读者来信发表了自己的高见，下面是在“晶合后院”中“村雨”发的一份贴子（有删节）：

“根据我个人猜测入侵过程如下：

原因：大软老的后院程序放置在www.popsoft.com.cn上，同时这台机器上做了dns解析，还有关于网站的资料和后院资料的数据库sql server6.5！当时这台机器的×漏洞没有补上，也就是×××内的关于×××的映射没有关闭，所以asp程序的源代码存在泄漏问题。

入侵开始：1、利用null.htw漏洞获得源代码（略去具体方法100字）。2、通过端口扫描可知道www.popsoft.com.cn的×××端口开放，可以确定这套机器上有本地sql server。3、然后如下操作：（略去具体方法500字），然后启动本地web server，用浏览器访问一下这个asp程序，到此为止www.popsoft.com.cn的Administrator密码变成×××了，通过改动程序把xp_cmdshell后面的命令变成×××，就能打开ftp和telnet。任何win95或nt4以上的系统，装有pws,peer server或iis4都可做到。如果没有，用vb,delphi,vc等任何能通过odbc连接远程数据库的编程工具也能做到。可以看到以上做法不需要额外的软件，有一张win98完整版的光盘就ok了。

以上方法在原先的机器上测试通过，现在换成2000了，行不通了，所以我才向大家详细说明！当时我认为老后院快删了所以一直没有向ken提出，没想到发生这种事。

附加说明：当时被攻击后，和ken与云起通了很长时间的电话，因为在防火墙找不到大量重复登录日志，所以，入侵者用以上方法的可能性很大。另一个原因是当时新的后院club.popsoft.com.cn用了win2000而且加了sevice pack1，连最近发现的transfer/f的漏洞和+.htr的漏洞都补上了，而null.htw在2000下行不通，所以新后院安然无恙。

我要再次重新声明：

破坏大软的入侵者，我个人认为你没有值得炫耀的地方，因为你的手法属于1年以前的古董了，你的技术连cracker都算不上，别再丢人现眼了！！！

3、入侵过程分析：从文件上传时间和一些服务日志中可以发现，入侵者大概在20-24日的夜里开始试探攻击，并于24日下午2：00左右取得控制权，并开始上传一些文件，服务器被入侵者重启动过两次，直至24日晚23：40还有活动迹象。随后两天记录被完全删除，具体活动不得而知。

我说我想——网站编辑云起的公开信

作为网站编辑，云起想她自己应该说点什么，即使只是自己的想法，于是，她以自己的名义写下这篇《我说我想》，这篇充满感情的文章也代表了了我们共同的心声，希望大家共同声讨这种不负责的伪黑客行为。

今天只是很普通的一天，一个期待已久的长假前的工作日，整整七天的假期，每个人都在盼望吧，可是，这7天却是网络组全体成员难以轻松渡过的日子。

在一周前的一天，一个没有正当的理由、缺乏理性的思维，又不知所云的过激行为，将我们抛出了正常的工作轨道，也就是大家都知道的情况——我们遭遇了一个所谓的“黑客”。

做为我个人，我没有什么太激烈的感受，因为我是个简单的不能再简单得电脑使用者，我唯一能做的事情就是等待着、期盼着，热切盼望着服务器早一天重建完毕，可以继续我们钟爱的工作，继续我们的网络生活。而我们的网管却是为了这个“有趣黑客”的“幽默行为”彻夜忙碌着。他们日夜奔波在杂志社、远在大兴“世纪互联”和首都在线263之间，在这个“黑客”刻意设下的“螺旋迷宫”里摸索着、辛苦地找寻出口，而我，什么也做不了，因为我只是单纯的使用电脑的工作者，一个网络旅行者。

有一个小站，叫大众软件网，在我最迷惘的时候，她以她的微笑收留了我。从此，无论我走到哪里，这个大众软件网都是我的依靠。在没有实质的网络中，我有了个港，风雨不会阻断。太多的人们为她努力着、付出着，全心策划着、经营着，虽没有喧嚣的炒作，也没有华丽的外衣，却也丽质天生、日渐天资聪颖，让她出落的楚楚动人、秀外慧中是我们共同的心愿。这个小小的港湾，安静的迎接着四海宾客、热心读者，当大家都宁静于她的祥和，一场突如其来的风暴袭来了……

在忙碌了一天后，编辑们都已坠入梦乡，而一双无序的手却在键盘上飞舞着，也许他在好奇，也许他在得意，他是谁，我不知道……而我知道这双手带给我们的结果。在这个安宁的小港中，他投下巨石，掀起千层浪，他把几行既无文采又乏理性并且以自己过激的行动来反驳自己的标语刷在小港的入口，以资证明他确实来过，他可以凌驾于管理者，谁也挡不住他。来往的路人惊疑了，网管们一句话也没说，立刻行动试图将他留下的污迹擦除，整整12个小时的忙碌后又可以笑迎过往旅客。而这个不知进退的闯入者，却对网管如此迅速的恢复心存不满，认为是对自己的挑战或者以为这里软弱可欺，于是，为了证明自己的长矛锋锐的可以无坚不摧，所以肆意毁灭，制造残忍，完全枉顾我们的美好愿望和希望服务读者的心愿，野蛮地再次将其占据，并且，其行为完全违背了黑客的行为准则，将系统的合法账户全部封锁，给恢复和重建设置了重重障碍，甚至将邮件服务等关键应用停掉，给编辑部整个的运作带来不可挽回的损失，网管们别无选择，只能选择暂时关闭，殚精竭虑地重建着那个恶意闯入者留下的满目疮痍。

这不是个故事，这是大众软件网被黑的事实，那个所谓的“黑客”，所谓的以读者代言人讨公道的行

为，所导致的结果就是不得其门而入的游客，还有为了他的兴之所至而疯狂忙碌一周的网管，还有与外界切断联系的编辑部，这些难道真是你想看到的吗？

这就是你所谓的黑客行为吗？你是为了名扬天下吗？你感到了无上光荣吗？你为谋利吗？你得到了你期待的喝彩了吗？还是有人对你的行为倾心呢？是谁极其希望你对我们的网站做出这样的行动呢？没有人知道暗淡中的你是谁，也许你确实得到了经验和乐趣，还可以为你黑掉更大的网站做演练吧？但是——没有，都没有，给你一盆冷水，因为你的行为注定了你至多只能对自己的朋友炫耀吧，如果你足够聪明也不可能有。因为，在国家法律前，你是苍白的，你的行为已经触犯了刑法，你没有资格去当电脑界的佐罗——黑客，你只能是一个电脑犯罪者，法律的制裁是严厉和无情的！

和我坐下来好好谈谈吧，想想你得到了什么？没有，都没有，因为大家都是看了大软喜爱大软才走到一起来的，议论的是我们大软呢。是你让我们有了新的话题，沉闷的气氛也变得活跃，还有很多热心的黑客、真正的安全守卫者已经和我们建立了友好合作关系，成为我们朋友，如果不因为你，如何结识他们呢？至少有一点你的目的达到了，我们确实比以前加倍地重视了安全方面的隐患，虽然我们也知道防范永远是相对的，不可能挡住真正的恶意和疯狂的侵袭，但是，我们坚持认为有良知有原则的黑客都会不齿你的行为。至于我吗，因为不太懂技术，所以在大家忙的时候，我也可以写写如本文这样的随笔，这可是忙忙碌碌的我从没有过的哟，所以，我还是谢谢你。

我知道，你一定看到我这个无责任人的留言了，因为你一定会是最关心你的战果的人，可能别人在一天后忘记的故事，在你一生中都会想起。可是，我们不会记得你是谁，只会记得曾经我们奋力维护过挚爱的家园、抵御过无端攻击的人们。如果你还坚持自己偏激的想法和行为，请先问问自己，先想想后果。

关注网络安全

当今世界上，平均每20秒钟就有一起黑客事件发生，仅在美国每年造成的经济损失就超过100亿美元。为此，美国政府今年将花费17.5亿美元捉拿“网络恐怖分子”。这种现象的出现在于黑客的含义产生了巨大的改变。如今的黑客并不是指那些发展攻击工具和发表计算机安全脆弱信息的传统黑客。这些新的黑客无处不在，与传统黑客相比，其数量庞大。如果你仅把黑客定义为拥有黑客技能并能找出计算机安全问题，写出破坏工具的人，那么，在过去十年里黑客世界的变化并没有多大。如果你把黑客的定义扩大到那些仅仅照着指令或者已经作好的程序而攻击计算机的人，那么，变化就太大了。这些伪黑客产生了更大的影响，并创造了黑客在公众心目中的形象。所以，在传统黑客没有多少改变的同时，一种的新的“黑客”已经诞生，并以网站攻击和其它服务拒绝攻击威胁着原来的黑客文化。

近年来，中国的网络发展非常迅速，同时，中国的网络安全也越来越引起人们的关注。1999年新年刚过，一个号称“地下军团”的美国黑客组织就对中国网站发起攻击，并破坏了数家网站。黑客的行为虽然被迅速制止，但教训却值得我们反思。所谓“道高一尺，魔高一丈”，目前黑客运用的软件工具已超过1000种，如何有效抑制黑客的攻击与破坏成为必须解决的问题。除了提高技术手段，加快培养高水平的网络系统管理员以外，正确的舆论导向也是不能忽略的问题。作为媒体也应该自身反省。黑客现象愈演愈烈，不能不说与媒体某种程度的恶意炒作有关。对那些著名的“黑客”案例，某些媒体总是津津乐道于他们如何“英才天纵”，还不会说话就能玩电脑，又是如何“神通广大”，各种密码、防火墙对其形同虚设。一些媒体或无知或别有用心地报道，把这些所谓“黑客”描绘成了新时代的“网络大侠”，但却绝口不谈这种行为的危害性，绝口不谈这种行为已经严重触犯了法律；这种不负责任的报道在客观上支持甚至鼓励了许多青少年电脑爱好者走上了“黑客”之路。

最后我们也呼吁国家有关管理部门要更加重视网络安全问题。在信息技术最发达的美国，已经成立了专门反黑客的CERT组织，预计今年将花费17.5亿美元捉拿“网络恐怖分子”，就是这样仍然抵挡不住黑客的攻击。更加重要的是，现在一些国家组织了所谓“专业黑客”。科索沃战争爆发前，美国的“专业黑客”就悄悄地对南联盟的整个网络进行了试探。战争期间，他们潜入了南联盟空军的计算机网络系统，使南军把大量的假目标当成了北约的真飞机。当前，世界各国对信息战十分重视。今年1月5日，美国军方透露，美国计划将信息战列入正规军事战术……假如我们的网络安全无法保证，则势必影响到国家安全。与“网络犯罪分子”的较量，是一场“看不见硝烟的战争”，我国的有关管理部门也应该从速建立一支反黑客的“快速反应部队”。上期中我们报导了本次事件的报警经历，至今已经过去整整3周，我们依然没有得到有关方面的回应，这至少在一定程度上反映出我们还缺少对网络安全的专门管理部门，只有保证我们的国家信息系统处于安全状态，“信息化”才能真正为中国带来腾飞的希望。



《大众软件》刊如其名，我们从创办之日起就一直密切关注着中国软件业的发展，为此从年初至今，我刊记者“鸭嘴兽”先后采写了《潮起起潮落话金山》、《东方不败的传说》等一系列文章，对我国重点的软件公司进行了系统报道，本文可以说正是这一系列的姊妹篇，我们希望通过这样的报道能让读者深入了解我国软件业的发展现状，共同促进中国软件业的发展。

本刊记者　辰烽

无声之处闻惊雷

——访联想软件事业部

“春眠不觉晓”

当我接到采访联想软件事业部的任务时，当时我对她的了解简直是空白。在很多人的想象中联想就是中国最大的原装机品牌，其软件事业部无非是为其提供添加随机软件的小部门。对于其《幸福之家》的认识也无外乎是Windows一件漂亮的外衣而已。当年联想注资金山许多人都认为是其杀入软件市场的一个重大举措，而今看来，好像也仅仅是注资而已，联想去年提出的“贸工技”发展战略也昭示让人心酸不已，可以说人们一直企盼着作为中国计算机行业的龙头老大能杀入一直疲软的软件业，为其注入一针兴奋剂。在人们仍认为联想在软件业上的默默无声几乎到了让人遗忘的程度，没想到联想已在软件业内干出了一番事业。

“处处闻啼鸟”

假如说去年联想推出《幸福liunx》时还给人以昙花一现的感觉，那么今年确实有几件事令人吃惊。8月中旬，2000年度中国市场名牌电子产品竞争力调查结果揭晓，联想集团的幸福之家系列软件与金山公司的金山系列软件、方正新天地软件科技公司的中文之星系列软件、沈阳东大阿尔派有限公司的系列软件、北京金洪恩电脑有限公司的洪恩软件、北京科利华集团北京智慧星软件开发公司的科利华系列软件、北京翰林汇软件产业公司的翰林汇软件、北京瑞星电脑科技开发有限公司的瑞星系列杀毒软件、冲浪平台（中国）软件技术有限公司开发的冲浪Linux(XteamLinux)操作系统软件以及实达铭泰公司的东方快车软件等入选十佳软件产品。这是自1999年入选十佳国产软件之后，再次获得桂冠。本次名牌电子产品竞争力调查是由中国电子商会、中国商品学会和中国调查统计事务所联合主办的。其目的是为了适应网络时代潮流，加快我国信息产业的发展，贯彻中央领导关于实施名牌战略的指示，落实国务院颁发的《质量振兴纲要》。为了确保调查的结果能够真实地反映当前我国软件市场的现状，此次调查采用了问卷调查和专业人员入户调查相结合的方法，调查的样本规模为5万份，并设定了包括产品的品牌知名度、市场占有率、质量满意度、品牌美誉度以及是否为消费者2000年购物的首选等五大指标。由全国知名电子专家、统计学家组成的专家委员会精心设计的调查问卷以及科学的调查方法使得这次调查的结果具有相当高的可信度。

一月以后，《电脑报》2000年度读者调查结果揭晓。该项读者调查活动是通过传统方式和网上投票共同进行的，共回收了10多万份问卷。联想“幸福理财”软件作为财务软件中的一匹“黑马”，在读者心目中排名第二，成为此次读者调查中的最大赢家。

联想软件的接连获奖引起了本刊的关注，据初步了解，联想软件在98年便完成了4000多万元的销售收入，贡献集团利润近千万；1999年联想软件实现了8500多万元的销售收入，创利近2000万元。到底联想都做了那些软件？到底是什么原因使本来默默无闻的联想软件频频获奖并创造了如此业绩？联想真的全面进军软件业了么？带着这些问题我们走访了联想软件事业部。

“夜来风雨声”

在上地信息产业开发区联想基地，我们见到了联想电脑公司软件事业部研发中心经理和立波先生。作为1995年就进入联想，及《幸福之家》2.0等多个产品的负责人，和先生细细道出了原委：

联想软件事业部的前身是联想电脑公司研发部软件中心，负责联想电脑随机软件的开发和服务。1995

年的联想集团已经成长为中国知识经济的卓越典范。而那时的电脑，开机界面为WINDOWS3.1、DOS，与中国百姓之间有着一条不可逾越的知识鸿沟，大家把计算机看成是高科技而对其敬而远之。联想人意识到，操作的复杂性将成为计算机进入家庭最主要的瓶颈。如果不改变这种状况，中国家用电脑的发展乃至整个中国信息产业的发展都将受到影响。当时的联想电脑公司研发工程师韩振江（现任联想电脑公司总裁助理，联想软件事业部总经理）提出应该开发一套适合中国人使用的系统，尽快满足中国用户百分之80至90的应用，而且使用界面友好，操作方便。只有这样才能消除百姓的知识恐惧感；中国的电脑才能得以普及。联想采纳了韩振江的意见，着手规划和开发一种能够让中国人更好使用电脑的软件——“幸福之家”场景式功能操作环境。经过一年多的艰苦努力，《幸福之家 1.0版》终于开发成功，并在联想1+1家用电脑中进行预装。由于“幸福之家”采用了家居式的场景操作环境，操作电脑就象在自己家里使用任何其他用品一样方便，各种功能都用不同的图形来表示，用户需要做的仅仅是轻点鼠标，而不需要再象以前那样输入命令或寻找菜单了。这种傻瓜式的电脑操作，受到了用户的极大欢迎，并成为联想家用电脑热销的主要原因之一。应该说，联想希望电脑变得好用和易用的初衷实现了。

第一步的成功，给了联想以极大的信心和鼓舞，但同时，他们也看到，如果仅仅联想电脑预装“幸福之家”，其影响力毕竟有限，如何能够真正带动整个软件市场，是联想人所思考的又一个问题。

1998年3月，联想软件事业部正式成立，从而拉开了联想软件大踏步前进的序幕。1998年7月，“幸福之家”软件成功发布，联想宣布向用户和厂商全面开放《幸福之家》，同时推出零售版和OEM版。当时的TCL和实达电脑等知名电脑成为第一批“幸福之家”的OEM客户，从此，“我的电脑有幸福之家”成为计算机市场的一句流行语。众多PC厂商看到了“幸福之家”为PC带来的巨大增值作用，纷纷在自己的产品中预装该产品。到目前为止，国内已经有40多家PC厂商的家用电脑中预装了“幸福之家”软件，并在软件零售市场表现优秀，“幸福之家”真正走进了千家万户。正如联想电脑公司总裁助理韩振江所说，“幸福之家不仅属于联想，应该属于整个中国计算机界，属于所有用户，我们衷心希望能够有更多的用户通过《幸福之家》揭开电脑神秘的面纱，让电脑真正为我们所用。”应该说，幸福之家的发展，在一定程度上带动了中国家用电脑市场的发展，从这个意义上来讲，“幸福之家”在中国IT业发展进程中扮演了重要的角色。

同一年，联想软件还根据用户和市场的需要，推出了多种软件功能包和电子出版物，应该说这是联想全面进军软件业的重要一步。1999年，面对汹涌而来的Internet大潮，联想软件制定了“全线产品向Internet转型，提高产品核心技术含量和大力开拓零售市场”的战略方针。消费类产品形成了以“幸福之家”为核心、以家庭网络为主导的产品群，推出了实用的中自有品牌软件产品和软件功能包；商用类产品则实现了单机产品向B/S结构解决方案的转变，形成客户端产品、Internet服务和解决方案齐头并进的产品结构；在新技术产品方面，联想软件开始进军Linux领域，并制定了从家用产品切入，寻求重点突破，力争全面发展的战略，为联想整体Internet战略提供强有力的技术支持和保障。今年，经过长期准备，联想软件终于进入了全面发展的阶段，对“幸福之家”产品进行革新并重新定位，使“幸福之家”成为与PC结合的开放式网络门户，以革新的思想保证“幸福之家”新的竞争优势；幸福理财强强联手，目标直指B2C电子商务；全面进军Linux领域，推动并长到Linux在中国的发展和应用，联想软件也从而走出了迈向关键性产品市场的第一步；Internet解决方案的启动，将在联想商用产品中推出联想Internet战略，从而保证Internet战略的全面落实。



应该说，联想在寂静中进行了长时间的准备，今天的收获并非偶然。

花落知多少

今年是联想软件全面开花的一年，制作了三大类数十个产品。

与普通用户密切相关的消费类软件正是其拳头产品《幸福之家》系列软件。其中网络类由《幸福拨号》、《幸福之窗》、《幸福邮件》和《幸福传真》构成，提供了一套完整的家庭网络的解决方案，

与金山的《iWPS》、实达铭泰的《东方红》不谋而合。生活类由《幸福打字》、《幸福五笔》、《幸福单词通》、《幸福小助手》、《幸福媒体播放器》、《幸福理财》构成。其中《幸福理财》涵盖了

日常收支、银行存款、保值资产、股票管理、贷款、保险、财务分析等舰艇和个人日常所需的财务管理功能。娱乐类包含了《水管工人》、《网络游戏》、《中国象棋》、《欢乐五子棋》、《中国围棋》、《欢乐跳棋》、《拖拉机》、《陆战棋》、《拱猪》等多个益智类游戏。另外还有教育软件《电脑学校》。以上这些软件基本满足了家庭用户的多种需要，联想可以说是一种典型的"大而全"模式。

第二大类为商用软件，主要有《我的办公室》、《满意办公》、《拯救者》和《传奇电子教室》等产品。"我的办公室"（My Ofice）软件是以Internet应用为主线，以高效、实用、安全为理念，集办公自动化、商务管理和网络与通讯等功能为一体的办公自动化应用基本平台。它集成了众多的优秀软件，采用人性化的场景式界面，操作简单、方便，具有良好的开放性。

"满意办公"（My-e-Office）在继承了"我的办公室"的产品理念的同时，适应Internet时代的需求，将客户端与服务端有机地结合起来，为现代办公提供了一套完整的解决方案。随着安全办公、特色办公、网上办公等一系列产品的推出，满意办公将赋予日常办公以全新的理念，极大地提高了办公效率和成果。

"拯救者"是一款系统安全恢复软件，具有强大的系统安全备份和系统及时恢复功能，帮助用户解决由于系统瘫痪和信息泄密的问题，同时可以有效防止病毒攻击。该软件具有强大的数据压缩功能，使得数据备份与数据恢复速度大大提高。备份数据时最高速度超过200M/分钟，恢复时高达350M/分钟，一个完整的Windows98系统的备份与恢复的时间仅为3分钟。与国外同类产品相比，具有界面友好、操作简单、占用系统资源少等优点。

联想因特网电子教室传奇2000（ParaSaga2000）集多媒体网络教室、Internet教室、安全教师、电子考场于一身，是学校和教师不可多得的好帮手。它具备强大的多媒体传输功能，演示、讲评、示范、辅导、查看、练习等功能简洁直观、随心所欲；传奇2000提供强大的Internet功能，一个机房只需一条电话线、一台Modem，整个教室所有学生就可以轻松上网；内置的硬盘保护功能，避免了由于意外操作而导致的数据丢失和系统崩溃，解决了机房维护和管理的后顾之忧。此外，传奇2000还提供电子考试一条龙解决方案，从试题录入到成绩统计分析，使教学评估更及时、更准确。

第三大类是中文Linux 功能操作系统——联想幸福Linux V1.0。

联想幸福Linux V1.0秉承联想软件一贯追求的易用、好用的产品理念，全中文图形安装界面、具有方便的一键上网功能，让你轻松冲浪因特网。基于Linux系统的"幸福之家"、丰富的中文应用软件，让用户轻松使用，立刻上手。幸福Linux集家庭娱乐、家庭教育、家庭生活、家庭网络和家庭办公五大功能于一体，方便的因特网连接、轻松的中文输入、经典的益智游戏，充分拓展用户的联想空间。

后记

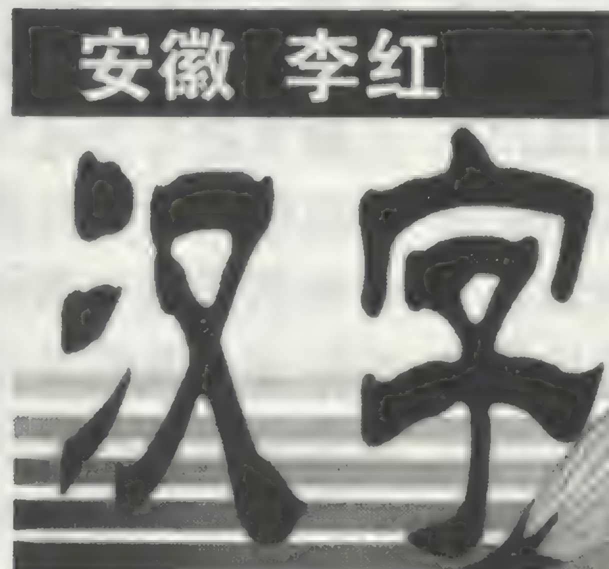
联想软件数年磨一剑的精神在如今浮躁的市场中的确难能可贵，联想软件今天的成就也足令关心中国软件业发展的人们欣慰，但是我们仍有下述的一些忧虑。

"大而全"的发展模式是否可取。和所有的大型公司一样联想也希望自己的软件产品能囊括方方面面，独霸市场，笑傲江湖。这样的胸怀并没有问题，关键是过分追求"大而全"往往难以精益求精。可以说联想网络系列软件就功能而言与金山的《iWPS》、实达铭泰的《东方红》还存在着一定的差距；《幸福媒体播放器》与国内同类产品的佼佼者《豪杰解霸》还不能同日而语。《幸福之家》系列软件就满足初级用户而言已经绰绰有余，但若想全面占领市场还有一定的距离。

联想注资金山，却没有很好地利用，不能不说是一个遗憾，在《幸福之家》系列软件中仅仅有金山的《词霸》和《快译》两款软件，而深受用户欢迎的《WPS》却没有放在其中，而且又开发了与金山《iWPS》功能近似的网络系列软件，难免给人以兄弟相争的感觉。或许联想的的确确仅仅是"注资"而已，或许还有什么其它的原因，但每一个关心中国软件业的人们都真心希望看到少一些门户之见，多一些强强联手。

联想软件给了我一份惊喜，我想也给了大家一份惊喜，联想已经做了许多，但我们更希望他能做得更多更好。人们总在谈论印度每年软件出口额如何如何之高，但人们是否想过印度出口的是什么软件？个人用户的工具软件？娱乐软件？网络使用软件？其实真正具有高额利润的还是系统工程类软件。联想计算机已经是世界知名的品牌了，我们希望有一天联想软件也能成为世界的知名品牌，"志当存高远"，不局限于国内和个人用户的狭小空间，国际市场才真正是联想的舞台，联想应该有这样的魄力，有这样的能力。我们希望有一天联想能给我们以更大的惊喜！





平定汉字乱码

安徽 李红

我们在使用电脑时，经常会遇到乱码：例如登上港台网站时会看到乱码，打开E-mail时也会看到乱码，更为严重的是原先显示正常的Win9X/Win2K桌面、菜单中汉字一夜之间“面目全非”，本来显示正常的各种应用程序（包括游戏）中汉字也成了乱码！乱码给我们带来了太多的烦恼，告别乱码是我们共同的愿望！

一、汉字乱码现象的分类

汉字乱码现象大致可分成四类：网页、文本、文档和文件乱码。第一类是由于港台的繁体中文大五码（BIG5）与大陆简体中文（GB2312）不通用造成的；第二类是Win9X/Win2K系统（菜单、桌面、提示框）显示乱码，这是Win9X/Win2K注册表中有关字体的部分设置不当引起的；第三类是各种应用程序（包括游戏）本来显示中文的地方出现乱码，形成原因比较复杂，有第二类的乱码原因，也可能是软件用到的中文动态链接库被英文动态链接库覆盖造成的；最后一类是邮件乱码。

二、消除汉字乱码

针对以上几种乱码现象，我们来分类介绍消除乱码的方法。

（一）、网页、文本和文档文件乱码的消除

网页乱码是浏览器（如IE等）对HTML网页解释时形成的。如果在网页的代码中有形如：〈HTML〉〈HEAD〉〈META CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-1"〉〈/HEAD〉……〈/HTML〉的语句，浏览器在显示此页时，就会出现乱码。因为浏览器会将此页语种辨认为“欧洲语系”。解决的办法是将语种“ISO-8859-1”改为GB2312，如果是繁体网页则改为BIG5。

另一种解决办法是不修改网页代码，事先为浏览器安装多语言支持包（例如在安装IE时要安装多语言支持包），这样在浏览网页出现乱码时，就可以在浏览器中选择菜单栏下的“查看”/“编码”/“自动选择”/简体中文（GB2312），如为繁体中文则选择“查看”/“编码”/“自动选择”/繁体中文（BIG5），其它语言依此类推选择相应的语系，这样可消除网页乱码现象。

还有一种解决办法是利用多内码显示平台来转换内码。常用多内码显示平台有：

“南极星”：可自动识别GB码、BIG5码，用简体或繁体显示，并能做到同屏显示GB码和BIG5码，对日文、韩文亦能正确显示。下载地址：http://www.njstar.com

“四通利方”：支持了包括GB、BIG5、HZ、日韩编码、UNICOD等17种汉字内码，也开始支持预览功能，并且增加了诸如“增删空格”、“插入禁排空格”等小而有用的功能，实在是网友的好帮手。下载地址：http://www.srsnet.com

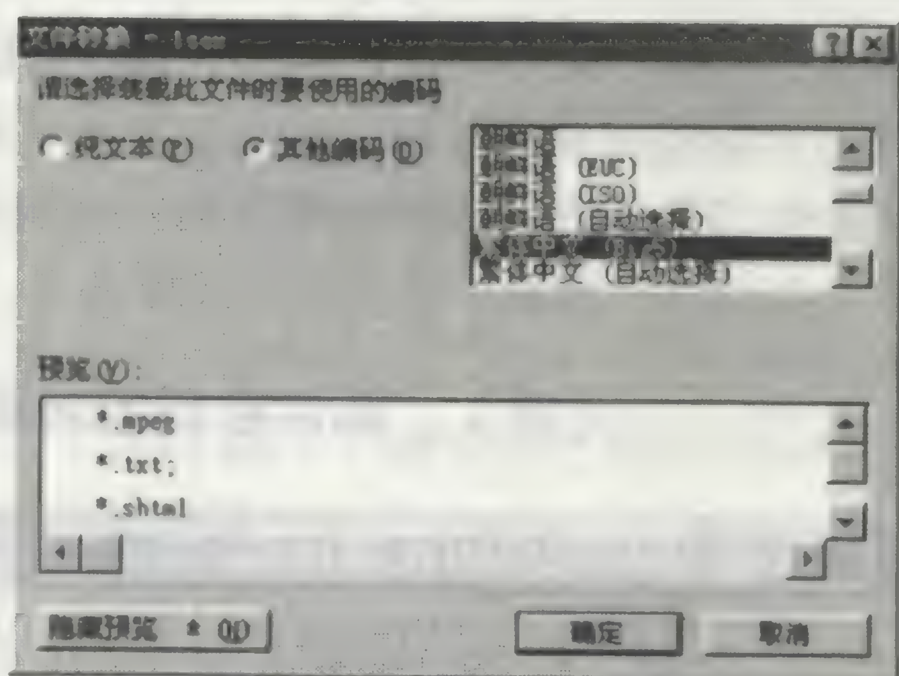
“MagicWin 98”：可真正的同屏显示不同内码，即GB码和BIG5码两者共存、都能正常显示。它支持GB、HZ、BIG5、JIS、EUC、SJIS、KSC、UTF7和UTF8等格式；支持Netscape Communicator 4.X、Internet Explorer 和Office 等软件；支持在多个窗口中同时查看不同内码的文档的超级多内码显示平台。下载地址：http:// www.itwin.com.my/magicwin

网页无乱码保存的方法是：用浏览器打开网页时，在“查看”/“编码”中选择“自动选择”，存盘时保存类型选“web页”，编码选择“UNICODE”，这样保存过的网页再次打开时，在浏览器菜单“查看”、“编码”中不管选择简体中文（GB2312）、简体中文（HZ）还是UNICODE（UTF-8）或繁体中文（BIG5），最终显示都不会出现乱码。

文本、文档文件乱码，一般是繁体中文显示在简体中文系统下或者相反情况造成的。只要把原本是繁体的内码转换为简体内码（或者相反），就可消除乱码。

Word2000能胜任这类工作，例如要把繁体中文转换为简体中文，方法是：选择要转换内码的文件，在弹出的对话框中（如图1），选择“其它编码”中的

“繁体中文（BIG5）”一项，打开此文件时就不会出现乱码。无乱码保存方法：在保存时选择“文件”中的“另存为”，先存为


图 1

“Word文档，存盘后打开再存为纯文本等其它格式；您也可以用Word2000的“中文简繁转换”工具实现无乱码保存，方法是在菜单栏中选择“工具/语言/中文简繁转换”，内码转换后再保存。

WPS2000也能转换内码，支持GB2312、BIG5、GBK等三种主要的汉字编码，并可在输出RTF、TXT、HTM格式文件时对内码进行转换。

除此之外，消除这类乱码还可用内码转换工具，对BIG5（繁体中文）和GB2312（国标码、简体中文）进行相互转换来实现。常用的内码转换工具有：

“飓风简繁通”：中文自由软件，纯“绿色软件”，不用安装，把300多K的压缩包解开到硬盘的任意一个目录即可使用。软件支持普通文本、剪贴板上内容、磁盘文件的BIG5→GB或GB→BIG5内码转换，速度很快。该软件特有“网站转换”功能：可在几分钟之内全自动的为您的网站生成一个BIG5码的版本。当然，您什么时候从港台地区抓个网站下来，也可以先来个BIG5→GB的转换，然后轻轻松松慢慢欣赏。下载地址：http://renliang.yeah.net

“内码转换大师”：能够以灵活的方式选取大批文件，同时进行转换。选取的文件在转换前后随时可以直接查看其内容。转换是直接在原文件上进行的，省去了选择目标目录、多次拷贝等繁琐的操作。独家具备：对于HTML文件，能够自动转换其汉字字符集定义，使之在浏览器中浏览时自动按照转换后的代码集中显示。目前支持GB2312以及BIG5两种代码集。下载地址：http://rchan.yeah.net

“华语通”：免费软件，支持BIG5<->GB双向转换，支持文本、Web页、RTF等格式，可批量转换。下载地址：http://lanny.yeah.net

“TEXT ROBOT”：支持BIG5<->GB、BIG5→GBK、BIG5→GBK简体、GBK繁体→GBK简体等多内码转换，可将文本格式转换为Web页，能进行批量内码转换。下载地址：http://denvor.yeah.net

“两岸通汉字内码转换器”：免费软件，支持GB<->BIG5、BIG5<->GB的双向转换，可以批量转换，还可直接转换剪贴板内的文本。在转换文件之前，允许你先通过预览窗口实现预览转换结果。下载地址：http:// www.njstar.com

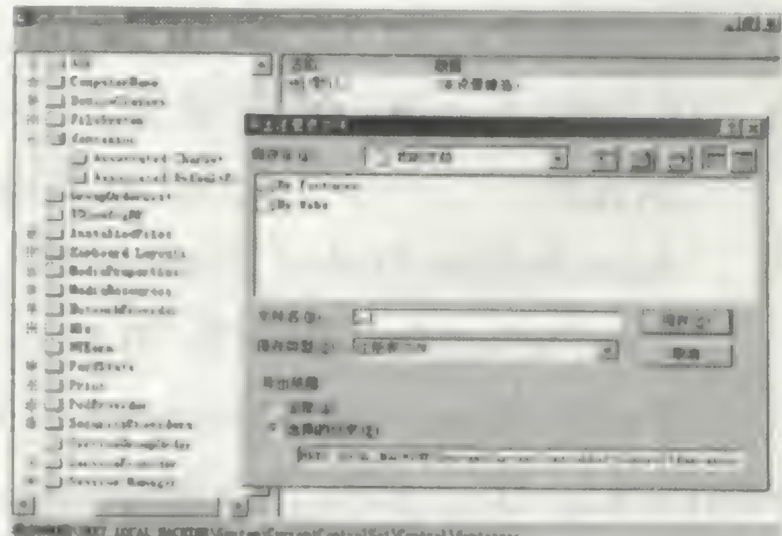
（二）、Win9X/Win2K系统乱码的消除

这类乱码是由于注册表中关于字体部分配置不正常造成的，即使您用内码翻译软件如四通利方、南极星、Magic Win98、两岸通等处理也不会消除。解决办法是：恢复注册表中关于字体部分设置。

如有一台Win9X/Win2K版本相同且显示正常的机器，则可依下列步骤进行恢复：

1.在正常机器上选择“开始”/“运行”，在对话框中键入“REGEDIT”，打开注册表编辑器；

2.光标定位到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CURRENT CONTROL SET\CONTROL\FONTASSOC”，选择“注册表/导出注册表文件”，再选择“分支”，导出该分支注册表信息到文件（如LI.REG）中（如图2）；


图 2

3.把LI.REG文件Copy到显示乱码的机器上，在显示乱码机器上运行REGEDIT，选择“注册注册表”/“导入注册注册表”，把LI.REG文件导入注册表中。

如没有Win9X/Win2K版本相同且显示正常的机器，则需要您手工恢复字体部分注册表项，按以下步骤：

1.在乱码机器上打开REGEDIT（REGEDIT.EXE在WINDOWS目录下）；

2.找到“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CURRENT CONTROL SET\CONTROL\FONTASSOC”，正常情况下，会有ASSOCIATED DEFAULTFONTS、ASSOCIATED CHARSET两个文件夹，其正确的内容为：

子目录内容

中文Win98

中文Win98（OEM版）

中文Win2K

AASOCIATED CHARSET

ANSI（00）=“yes”

GB2312（86）=“yes”

DEN（FF）=“yes”

SYMBOL（02）=“no”
ANSI（00）=“yes”
GB2312（86）=“yes”
OEM（FF）=“yes”
SYMBOL（02）=“no”
ANSI（00）=“yes”
OEM（FF）=“yes”
SYMBOL（02）=“no”
ASSOCIATED DEFAULT
FONTS
AssocSystemFont=“simsun.ttf”
FontPackageDecorative=“宋体”
FontPackageDontcare=“宋体”
FontPackageModern=“宋体”
FontPackageRoman=“宋体”
FontPackageScript=“宋体”
FontPackageSwiss=“宋体”
同左栏
AssocSystemFont=“simsun.ttf”
FontPackage=“新宋体”
FontPackageDecorative=“新宋体”
FontPackageDontcare=“新宋体”
FontPackageModern=“新宋体”
FontPackageRoman=“新宋体”
FontPackageScript=“新宋体”
FontPackageSwiss=“新宋体”

3.当出现汉字乱码时，上述两个文件夹中内容就会不完整，有的没有ASSOCIATED CHARSET文件夹或其中内容残缺不全；有的ASSOCIATED DEFAULTFONTS下内容残缺。只要用REGEDIT在“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CURRENTCONTROLSET\CONTROL\FONTASSOC”下，根据以上正确内容恢复即可。

（三）、应用程序（包括游戏）乱码的消除

中文软件菜单等显示界面上出现乱码，可能是由于Windows注册表中关于字体设置的信息不正确地改变而造成的，这时候可以用上述第2点介绍的办法去解决。

如果用上法解决不了，那就是因为软件的中文链接库被英文链接库覆盖而引起的，这种现象经常发生在用微软开发工具例如VB、VC开发的中文软件上，这类软件中，菜单等显示界面上的汉字都是受一个动态链接库（DLL文件）控制，而软件的这个动态链接库一般安装在Windows的System目录下，如果以后安装了某个英文软件也使用同名的动态链接库，则英文软件的动态链接库就会覆盖WINDOWS\SYSTEM下的中文软件的动态链接库，这样，运行中文软件时就会调用英文的动态链接库，因此出现乱码。解决办法是重新安装中文软件，恢复中文动态链接库即可。

（四）、邮件乱码的消除

1.邮件乱码原因及其排除

邮件乱码的形成原因很多，主要有以下几个方面：

（1）邮件服务器不支持8位（非ASCII码格式）

传输邮件传输机制或邮件编码的不同，可能造成邮件服务器不支持8位（非ASCII码格式）传输而形成邮件乱码。例如直接发送中文或二进制等非ASCII码格式的邮件（如中文双字节文件、图片文件.jpg、可执行文件.exe或压缩文件.zip等二进制文件）时，邮件服务器有可能无法处理，便把信件中每个字符的第8位都过滤掉，从而造成邮件信息的失真或损坏，在收到邮件时就是一堆乱码。

对策：在发送8位格式的文本文件时，必须事先进行编码，将文件转换为7位ASCII码或更少位数的格式，然后才能保证文件的正确传送。收件人收到7位或更少位格式的邮件后，可以再转换为8位的格式，这样就可避免乱码。

（2）收发端使用的E-mail软件和设置不同

一般E-mail软件的“附件”功能都可以自动对信件先进行编码，然后送出。这样只要收信人使用的E-mail软件（如Outlook、Netscape E-mail等）能区别信件的编码方式，就可以自动将信件解码。然而由于收发件人所用的E-mail软件默认配置不同或收发件人自己定制的一些选项不同，所以在收到编码的信件后，系统不一定能识别出信件所用的编码方法，自然无法自动解码，这样就会出现乱码。

对策：可以用Winzip+IE来解码，方法是：把乱码邮件的内容，拷贝到剪贴板中，然后将其粘贴到记事本中，存为文本文件（例如LI.txt），再将其后缀改为.uue（改为LI.uue），点击此文件，会启动Winzip，然后启动IE，把Winzip中的001.txt文件拖到IE窗口中，就会显示邮件原来的内容，而不会看到乱码。

也可以根据邮件中的关键字符判断编码方法，选取合适的解码软件进行解码。

邮件的编码方式主要有：UUENCODE、Base64 encode、QP－encode、BINHEX等。

UUENCODE：这是UNIX环境下使用的编码方式，目前已经很少用，大体格式为：

begin 644 kk.zip M1G)O;2!I;&EN＋F)B3T!C(VEE＋

FYC='4N961U+G1W(%=E9"!.;W8@(#8@,3(ZM,SDZ,C4@,3DY-@I296-E:79E9#H@9G)O;2!F;&%B;6%I;"YF;&%B+F9U:FET……

end

特征：乱码前面含有“begin xxx”，后面是编码前的原始文件名（如kk.zip），接着是已经过编码的信件内容（如上述的乱码部分）最后一行为“end”。

解码办法：可用BECKY！EUDORA等E-mail软件，选择编码中相应的选项就可解码，也可以在E-mail软件中保存乱码邮件，存为后缀为“.UUE”格式的文件，然后用Winzip解码展开。解码后就会消除乱码。

MIME/BASE64 encode：该编码方式将3个字节（8位）用4个字节（6位）表示，由于编码后的内容是6位的，因此可避免第8位被截掉，大体格式为：

MIME-Version：1.0

Content-Type：text/plain; charset="us-ascii"

Content-Transfer-Encoding:base64

Status：R

SGmhQbF6pm6hSafapmK69Lj0pFexb6q+sXqsT6Skp 0WrSKXzsN3DRLFNrmGhQQ0Kq1+sTqq6vdCx
0LF6tFit07Ddw0ShRw0KDQqtuqX9p2m2RLF6p9qoz6XOIE1Py3Jvc29mdCuiBJbnRlcm5ldCBN……

特征：乱码前一般有如下几部分“信头”：Content-Type(内容类型)、charset(字符集)和Content-Transfer-Encoding(内容传输乱码方式)。

解码办法：用E-mail软件，选择编码中Base64 选项就可解码，解码后会消除乱码。

QpencodeQP：全称“Quoted-Printable Content-Transfer-Encoding”。因为这种格式邮件的内容都是ASCII字符集中可以打印的字符，所以名称中含有Printable。大体格式为：

=A1A=B1z=A6n=A1I=A7=DA=A6b=BA=F4=B8=F4=A4W=B1o......

=E5==ABH=A5=F3=B0=DD=C3D=B1M=Aea=A1A......

特征：内容通常有很多等号“=”，因此不需要看“信头”也可以判断是否为QP编码。

解码办法：把邮件中类似A1A=B1z=A6n...的部分编码全部复制下来，贴到一个新的纯文本文件中，然后在文件头部加入Quoted-Pintable格式的文件头：

Contenet-Type:text/plain;Charset="GB2312"

Content-Transfer-Encoding;Quoted-Pintable

然后以“EML”为后缀保存文件，用资源管理器双击打开文件即可显示正确的内容。如果还有部分汉字乱码，可以用Winzip对存盘后的EML文件进行解压，即可看到正确的内容。

BINHEX：这种编码方式大体格式为：

(This file must be converted with Binhex4.0)

SGmhQbF6pm6hSafapmK69Lj0pFexb6qssTqq6vdCx
0LF6tFit07Ddw0ShRw0KDQqtuqX9p2m2RLF6p9q

oz6XOIE……

解码办法：用E-mail软件对它解码；也可在E-mail软件中保存乱码邮件，存为后缀为“.HQX”格式的文件，然后用Winzip解码展开。

解码后会消除乱码。

UTIF-7/UTIF-8：它们是UNICODE的两种转换码。

UTIF-7编码方式大体格式为：

+SGmhQbF/6pm6hSafapmK69L/j0pFexb6q+sXqsT6Skp. 0WrSKXzsN3DRLFNrmGhQQ0Kq1-sTqq6vdCx
0LF6tFit07Ddw0ShRw0KDQqtuqX9p2m2RLF6p9qoz6XOIE1Py3Jvc29mdCuiBJbnRlcm5ldCBN……

解码办法：在原E-mail头加入以下信息：

MIME-Version：1.0

Content-Type：text/plain; charset="utf-7"

Content-Transfer-Encoding:7bit

插入后与字符留一空行，将邮件存为“EML”后缀，然后用Outlook即可解码，消除乱码。

UTIF-8

解码办法：在原E-mail头加入以下信息：

MIME-Version：1.0

Content-Type：text/plain; charset="utf-8"

Content-Transfer-Encoding:8bit

将邮件存为“EML”后缀，然后用Outlook即可解码，消除乱码。

（3）操作系统语种不同

对于中文电子邮件，如果收信方所用的操作系统是英文环境而且没有外挂中文系统或未切换为中文（如四通利方或南极星等）编码方式，也会无法看到中文只见乱码。所有的双字节字符（如中文简/繁体的GB和BIG5码及日文的JIS、EUC和朝鲜文的KSC码等）在非本语种操作系统下都会出现乱码。同样在中文简体的GB码环境下看其它双字节字符时也只能看到乱码。

对策：安装多语言支持包或使用多内码显示平台（如四通利方或南极星等），对收到的邮件，根据其使用的语种切换到相应的编码方式即可消除乱码。

2.为了避免别人收到乱码，发信方应注意：

（1）E-mail软件中的正确设置



使用英文E-mail软件应设置成：

文字设定Default CHARSET：ISO 8859-1（Latin1）

编码方式Encoding：Quoted-Printable，不可选择7位（因为7位不支持中文）

字码页Code Page（可选）：936或HZ-GB-2312，

以支持整字识别邮件格式：MIME

字体：宋体

中文E-mail软件应设置成：文字设定Default CHARSET：简体中文GB2312

编码方式Encoding：Quoted-Printable邮件格式：MIME

字体：宋体

Outlook Express中应把"简体中文（GB2312）作为默认的邮件使用语言，选择"国际设置"/为接收的所有邮件使用默认的编码。

（2）发送前将邮件按7位格式重新编码

在发送8位格式的文本文件时，必须事先进行编码，将文件转换为7位ASCII码或更少位数的格式，然后才能保证文件的正确传送。收件人收到7位或更少位格式的邮件之后，可以再转换为8位的格式，这样就可以阅读了。

在邮件客户端软件中的书写（撰写）选项中，设定默认自动为7位编码。

（3）转换成合适的内码

在E-mail软件的书写（撰写）选项中，设定默认自动为7位编码。对用汉字系统编辑的中文邮件在发送前，最好在固定的签字栏中注明自己所使用的汉字码标准(如：GB2312、中文HZ、GBK)；港澳台及东南亚地区邮件作者在使用BIG5码撰写完邮件、向内地发送前要转换成上述三种简体国标码中的一种形式并在签字栏中注明。如不转换则可能无法阅读，因为国内用户使用的邮件系统有很多不支持BIG5码。

（4）发送重要信息时先发测试信

发送重要信息时，为了确认是否无须编码即可发送正文，应该先发送测试信。而且还应确定收件人能否对附件文件进行解码。如果发送已经编码的邮件，则最好添加足够的"信头"信息，以便收件人知道所需的解码方法。建议对UUENCODE/UUDeview编码方式用UUENCODING作信头，对Mpack编码方式用Base64 encoding作信头。

（5）尽量利用"附件"功能发送文件

几乎所有的邮件软件，如Netscape、The Bat!、Becky! 等邮件系统附加这类非标准 ASCII码格式的文件时，附加文件通常可以自动进行"Base64"方式编码（仅对附件部分进行编码）。在用"附件"方式发送邮件之前，无需进行编码；否则适得其反。因为邮件软件能够自动成功解码这类"附加"文件，因此在发送中文类邮件时应该首选这种方法。

如果无法以附件方式发送文件，则必须在正文中发送中文或二进制文件如果发/收件人之间远隔万里，则传送过程中，第八位将可能被截掉。这时最好先在正文中用中文给收件人发一封测试信，并了解对方能否正确收到邮件正文。如果第八位被截掉，则收件人将会看到一些乱码，而不是上述的uu/b64/Qp等格式，而且这种信件几乎不可恢复。

对策：在Netscape、Eudora或Pegasus Mail等你所使用的邮件系统中，选择其首选项或选项配置中的"Quoted Printalbe"或"MIME encoding"。

（6）选择优秀的客户端邮件软件

选择优秀E-mail收发软件可有效解决邮件乱码。

3.为排除乱码，收信方应注意：

查找邮件：签字栏或正文中有无指明本邮件所使用汉字标准码类别的英文字符；在"查看(V)"下拉菜单中选中"语言"，随后出现的菜单中会包括本系统所能支持的全部汉字标准，在其中单击邮件中所指明的一种。如果收到的邮件中没有指明其所使用的汉字标准，则只可按顺序单击，直到邮件正文显示正确为止（数个汉字标准中必有一个前面有"."标记，此即您编辑器所用的汉字标准）。若使用的是Netscape,可在Option菜单的Document Encode中选择相应的项目。

4.在非中文平台上中文邮件不出现乱码方法

当对方没有中文平台而打开您发的中文邮件时，就会出现乱码。解决办法有两种：

（1）用E-mail AID之类的工具

UCWIN GOLD 1.0附带的工具E-mail AID可把文本文件转换为AID格式文件，大小只比原TXT文件增加几K。写好中文邮件后，用文本格式存盘，然后用E-mail AID以AID格式保存，最后把此文件连同E-mail AID一起作为附件插在信中。对方收到信后，只需运行E-mail AID打开AID格式文件即可看到汉字，不管对方在何语言平台下，都不会出现乱码。

（2）把中文邮件以图形格式保存

用画笔等绘图软件书写中文邮件，在图片中输入文字，用默认的BMP格式保存，将属性置为黑白模式（以减少BMP图片体积），然后用Winzip把它压缩成ZIP格式，作为附件在邮件中发送，这样不管对方在何语言平台下，都不会出现乱码。这种方法的缺点是生成的BMP中文邮件体积太大。



MPEG历史

现在，我们又迎来了一次媒体革命，它就是MPEG-4，它以其出色的媒体性能，图形质量接近DVD，声音品质接近CD，同时又有更高的压缩比而迅速火爆起来，在多媒体领域掀起狂澜。那么，到底什么是MPEG呢？

我们知道，多媒体信息主要包括图像、声音和文本三大类，其中视频、音频等信号的信息量是非常大的。对于音频处理来说，传输数字图像所需的带宽远高于前者，例如，NTSC图像以大约640×480的分辨率，24bits像素，每秒30帧的质量传输时，其数据率达28MB字节/秒或221MB位/秒。而且以这个速率保存的15秒的未压缩视频图像将占用420MB字节的内存空间，显然这样的要求对台式计算机来说是难以接受的。所以，视频图像的压缩编码方法MPEG就应运而生了。



MPEG本是Moving Pictures Experts Group，动态图像专家组的英文缩写，这个专家组始建于1988年，专门负责为CD建立视频和音频标准，其成员均为视频、音频及系统领域的技术专家。由于ISO/IEC1172压缩编码标准是由此小组提出并制定MPEG由此扬名世界。对于今天我们所泛指的MPEG-X版本，是指一组由ITU（International Telecommunications Union）和ISO（International Standards Organization）制定发布的视频、音频、数据的压缩标准。

MPEG-4就是MPEG的第4个版本，MPEG的缔造者们原先打算开发4个版本：MPEG-1～MPEG-4，以适用于不同带宽和数字影像质量的要求。后由于MPEG3被放弃，所以现存只有3个版本的MPEG：MPEG-1，MPEG-2，MPEG-4。总体来说，MPEG在三方面优于其他压缩/解压缩方案。首先，由于在一开始它就是做为一个国际化的标准来研究制定，所以，MPEG具有很好的兼容性。其次，MPEG能够比其他算法提供更好的压缩比，最高可达200:1。更重要的是，MPEG在提供高压缩比的同时，对数据的损失很小。在发展过程中经历了以下过程：

MPEG-1

MPEG-1制定于1992年，为工业级标准而设计，可适用于不同带宽的设备，如CD-ROM、Video-CD、CD-i。它可针对SIF标准分辨率（对于NTSC制为352×240；对于PAL制为352×288）的图像进行压缩，传输速率为1.5Mbits/sec，每秒播放30帧，具有CD（指激光唱盘）音质，质量级别基本与VHS相当。MPEG的编码速率最高可达4-5Mbits/sec，但随着速率的提高，其解码后的图像质量有所降低。

MPEG-1也被用于数字电话网络上的视频传输，如非对称数字用户线路（ADSL），视频点播（VOD），以及教育网络等。同时，MPEG-1也可被用做记录媒体或是在INTERNET上传输音频。

MPEG-2

MPEG-2制定于1994年，设计目标是高级工业标准的图像质量以及更高的传输率。MPEG-2所能提供的传输率在3-10Mbits/sec间，其在NTSC制式下的分辨率可达720×486，MPEG-2也可提供并能够提供广播级的视像和CD级的音质。MPEG-2的音频编码可提供左右中及两个环绕声道,以及一个加重低音声道，和多达7个伴音声道（DVD可有8种语言配音的原因）。由于MPEG-2在设计时的巧妙处理，使得大多数MPEG-2解码器也可播放MPEG-1格式的数据，如VCD。

同时，由于MPEG-2的出色性能表现，已能适用于HDTV，使得原打算为HDTV设计的MPEG-3，还没出世就被抛弃了。（MPEG-3要求传输速率在20Mbits/sev-40Mbits/sec间，但这将使画面有轻度扭曲）。而现在网络上大行其道的数字音乐格式MP3并不是MPEG-3，而是MPEG-1的第三层（MPEG-1 Layer3）。除了做为DVD的指定标准外，MPEG-2还可用于为广播，有线电视网，电缆网络以及卫星直播（Direct Broadcast Satellite）提供广播级的数字视频。

MPEG-2的另一特点是可提供一个较广的范围改变压缩比，以适应不同画面质量，存储容量，以及带

宽的要求。

对于最终用户来说，由于现存电视机分辨率限制，MPEG-2所带来的高清晰度画面质量（如DVD画面）在电视上效果并不明显，到是其音频特性（如加重低音，多伴音声道等）更引人注目。

MPEG-4

与前两者不同，MPEG-4于1998年11月公布，原预计1999年1月投入使用的国际标准MPEG-4不仅是针对一定比特率下的视频、音频编码，更加注重多媒体系统的交互性和灵活性。MPEG专家组的专家们正在为MPEG-4的制定努力工作。MPEG-4标准主要应用于视像电话（Video Phone），视像电子邮件（Video Email）和电子新闻（Electronic News）等，其传输速率要求较低，在4800-64000bits/sec之间，分辨率为176×144。MPEG-4利用很窄的带宽，通过帧重建技术，压缩和传输数据，以求用最少的数据获得最佳的图像质量。

与MPEG-1和MPEG-2相比，MPEG-4的特点是其更适于交互AV服务以及远程监控。MPEG-4是第一个使你由被动变为主动（不再只是观看，允许你加入其中，即有交互性）的动态图像标准；它的另一个特点是其综合性；从根源上说，MPEG-4试图将自然物体与人造物体相溶合（视觉效果意义上的）。MPEG-4的设计目标还有更广的适应性和可扩展性。MPEG-4试图达到两个目标：低比特率下的多媒体通信和多工业的多媒体通信的综合。据此目标，MPEG-4引入AV对象（Audio/Visaul Objects），使得更多的交互操作成为可能。

1.AV对象（AVO）

AV对象的基本单位是原始“AV 对象”，它们可能是一个没有背景的说话的人，也可能是这个人的语音或一段背景音乐等。它具有高效编码、高效存储与传播及可交互操作的特性。

在MPEG-4中，AV对象有着重要的地位。MPEG-4对AV对象的操作主要有：

（1）采用AV对象来表示听觉、视觉或者视听组合内容。

（2）允许组合已有的AV对象来生成复合的AV对象，并由此生成AV场景。MPEG-4采用SNHC的方法来组织这些AV对象。

（3）允许对AV对象的数据灵活地多路合成与同步，以便选择合适的网络来传输这些AV对象数据。

（4）允许接收端的用户在AV场景中对AV对象进行交互操作。

（5）MPEG-4支持AV对象知识产权与保护。

2.MPEG-4标准的构成

（1）DMIF（The Dellivery Multimedia Integration Framework）

DMIF即多媒体传送整体框架，它主要解决交互网络中、广播环境下以及磁盘应用中多媒体应用的操作问题。通过传输多路合成比特信息来建立客户端和服务器端的交互和传输。通过DMIF，MPEG-4可以建立起具有特殊品质服务（QoS）的信道和面向每个基本流的带宽。

（2）数据平面

MPEG-4中的数据平面可以分为两部分：传输关系部分和媒体关系部分。为了使基本流和AV对象在同一场景中出现，MPEG-4引用了对象描述（OD）和流图桌面（SMT）的概念。OD传输与特殊AV对象相关的基本流的信息流图。桌面把每一个流与一个CAT（Channel Assosiation Tag）相连，CAT可实现该流的顺利传输。

（3）缓冲区管理和实时识别

MPEG-4定义了一个系统解码模式（SDM），该解码模式描述了一种理想的处理比特流句法语义的解码装置，它要求特殊的缓冲区和实时模式。通过有效地管理，可以更好地利用有限的缓冲区空间。

（4）音频编码

MPEG-4的优越之处在于——它不仅支持自然声音，而且支持合成声音。MPEG-4的音频部分将音频的合成编码和自然声音的编码相结合，并支持音频的对象特征。

（5）视频编码

与音频编码类似，MPEG-4也支持对自然和合成的视觉对象的编码。合成的视觉对象包括2D、3D动画和人面部表情动画等。

（6）场景描述

MPEG-4提供了一系列工具，用于组成场景中的一组对象。一些必要的合成信息就组成了场景描述，这些场景描述以二进制格式BIFS（Binary Format for Scene description）表示，BIFS与AV对象一同传输、编码。场景描述主要用于描述各AV对象在一具体AV场景坐标下，如何组织与同步等问题。同时还有AV对象与AV场景的知识产权保护等问题。MPEG-4为我们提供了丰富的AV场景。

3. 应用前景

MPEG-4的用前景将是非常广阔的。它的出现将对以下各方面产生较大的推动作用：数字电视、动态图像、万维网（WWW）、实时多媒体监控、低比特率下



的移动多媒体通信、于内容存储和检索多媒系统、Internet/Intranet上的视频流与可视游戏、基于面部表情模拟的虚拟会议、DVD上的交互多媒体应用、基于计算机网络的可视化合作实验室场景应用、演播电视等。

当然，除了MPEG-4外，还有更先进的下一个版本MPEG-7，准确来说，MPEG-7并不是一种压缩编码方法，而是一个多媒体内容描述接口。继MPEG-4之后，要解决的矛盾就是对日渐庞大的图像、声音信息的管理和迅速搜索。MPEG-7就是针对这个矛盾的解决方案。MPEG-7力求能够快速且有效地搜索出用户所需的不同类型的多媒体材料。预计这个方案于2001年初最终完成并公布。按照以往MPEG-4的经验，MPEG-7起码要再过两年才能进入实际应用阶段。

MPEG-4节目编码

用MPEG-4编码的节目有DivX ;-）和 Divx 。

DivX ;-）

因为MPEG-4的编码方法是属于保密内容的原因，所以虽然MPEG-4于1998年11月就已经公布，但大家在计算机多媒体应用方面接触到的时候已经是1999年了，是微软吃了这个螃蟹，把MPEG-4的编码驱动做程序放入Windows Media Encodec 4.1这个多媒体开发包里面，对应不同的编码方案，还分为Microsoft MPEG-4 Video Codec version 3 和 Microsoft MPEG-4 Video Codec version 2两个版本。但非常可惜，旧版本的 Microsoft MPEG-4 Video Codec 只能生成支持“视频流”技术的ASF格式文件，虽然这种格式方便在网络上实时收看节目（和RM格式差不多），但对于在单机上播放高质量视频图像来说，这个格式就不太合适了。于是不久DivX ;-）CODEC就应运而生了，它是根据Microsoft MPEG-4 Video Codec version 3修改而来的，对应也有Low-Motion和Fast-Motion两个版本。它和Microsoft MPEG-4 Video Codec 的最大区别就是支持AVI格式，也就是说它生成的视频文件是AVI格式的，当然，和原来那个大家都熟悉的AVI是不同的，内部编码方法的不同。DivX ;-）音频部分使用的是MP3，而且最近已经可以支持比MP3更优秀的WMA格式了（新版本的 Microsoft MPEG-4 Video Codec version 3其实和DivX ;-）已经没什么区别的，所以微软最近已经对DivX ;-）有所动作了）。

由于DivX ;-）在视频和音频方面都采用了先进的压缩方法，所以，如果使用它把DVD上面用MPEG-2格式制作的节目进行压缩，其文件大小就只是DVD原来的三分之一左右了，这个时候图像的质量不会有明显的下降，用两张CD-R就可以把生成的文件装下，也就是说，你可以用CD-ROM欣赏到接近DVD画面质量的视频节目了。最近市面上已经开始大量有这些所谓的MPEG-4碟卖了，其实准确来说这些都是DivX碟。

我们可以用这个公式来描述DivX：音频（MP3/WMA）+视频（MPEG-4）=DivX

Divx

VHS vs Beta的历史正不断上演。如果您还搞不清楚DVD-Video的头号宿敌Divx到底是什么的话，那么您再也不需要，因为它也已经成为历史了。这种播放机性能朴实，市面上能选择的机种有限，而且售价也较DVD-Video Player昂贵。而种类日益稀少又不算便宜的Divx软件，每次一放入机子播放算起，48小时一过，您就必须再次付费在了。因此，自两年前诞生至今，其间Divx不断面对各路玩家无情的抵制与消费大众的冷漠，而片源与经销点的日减，加上财务的困难，Divx系统的发起公司Circuit City终于在6月16日黯然宣布Divx相关业务正式终止。其实，市场占有率正说明了一切。自DVD-Video问世至今，播放机已经发售出两千多万台；而Divx Player却还不到四十万。不过，Circuit City宣布退费给最近60天之内才购买Divx主机的用户。各式Divx/DVD-Video的专用/兼容播放机，一律降到100美元促销；而软件则都是半买半相送。

播放MPEG-4

现在市面上已经有一些MPEG-4光盘出售，准确来说都是经过MPEG-4编码的DivX Video光盘，文件以AVI格式存储，但是这个AVI是不能用媒体播放器直接打开的，需要安装一个MPEG-4解码插件,这个插件一般随盘附带，也可在网上下载（http://www.nease.net/~onlylove/soft/MPEG-4.zip），先解压，再执行名为MPEG-4.exe的文件即可完成安装。现在，你点以AVI为后缀名的MPEG-4电影，就可以自动打开Windows自带的媒体播放器，并开始播放它了。

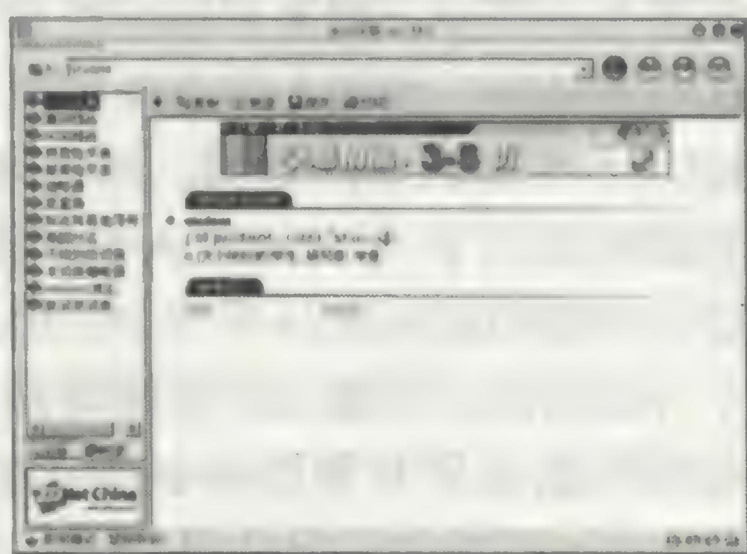
用Windows自带的媒体播放器的优点是通用性强、使用方便而且效果也很好。如果你喜欢用其它播放器，MPEG-4光盘中多半也找得到，使用起来同样简单。在微软最新发布的操作系统Windows Me中媒体播放器已能够支持MPEG-4。

当然在播放DivX之前，还需要确认你的机器够快，解码MPEG-4所要处理的数据量是非常大的，加上CPU还要分神去处理音频部分MP3的解码，所以对机器的要求比较高，实际经验是CPU起码要是300MHz以上的型号，INTER或AMD的都没问题。（下转26页）

金山词霸.net 2001

载体：1CD
出品公司：金山
上市日期：2000年9月
价格：38元
编辑推荐：★★★★

互联网的存在拉近了我们彼此之间的距离，然，不可否认的是Internet中英文的存在增加了我们融于其中的难度。面对交流的痛处，我们无奈地选择了词典，寄希望于工具来提高我们在网中的张力，毕竟大多数人不是英语系毕业。在微软倡导的.net战略中，我们似乎看到了什么，于是在朦朦胧胧中，一些计算机软件开始向.net迁徙。今天，我们要介绍的《金山词霸.net 2001》便是其中的一款。



《金山词霸.net 2001》除词霸程序处，另提供WPS2000阅读器、简体中文IE5.5和iWPS拨号器。软件安装后占用硬盘空间286MB。主要功能：

屏幕取词：即指即译屏幕上的中英文单词或词组，全面支持Windows NT，Internet Explorer 4.0/5.0/5.5和Acrobat（PDF文档格式）取词，释义将即时显示在屏幕上的浮动窗口中。浮动窗口中提供有快捷按钮，分别由查词典、拷贝、网络搜索、朗读按钮以及窗口固定按钮组成。浮动窗口可设置成透明浮动窗口，以免阻挡屏幕文字及图像，更加方便用户查询。

词典查询：中英文单词及短语真人发音，真正16位语音，语音准确、发音标准；真正32位版本：速度更快、功能更强。简繁体显示互换：可以用简体字显示，也可用繁体字显示。支持单词、短语的模糊查询，即使用户的输入不够准确，也能通过模糊的记忆查到单词。支持全面互联网搜索。

用户字典：允许用户添加金山词霸词库中没有收录的中英文单词；添加并保存用户字典后，金山词霸将可以解释添加的词，词意可以在屏幕取词的浮动窗口中显示出来。用户可以通过设置禁用用户字典。

网络功能：获取最新业内新闻、可以直接在网上搜索当前所查词汇的相关网站及网页、在线更新程序和词库等。

多种取词模式：支持即指即译多种鼠标选中翻译的模式，《金山词霸.net 2001》增进了《金山词霸2000》随鼠标移动取词的功能，用户可以用鼠标指向需要翻译的词，然后按鼠标中键、Shift+键或者Ctrl+键取词进行在线翻译，这样选择性取词更加体贴用户实际需要。用户可以在系统设置窗体的屏幕取词设置中设定该功能。

TTS语音技术：内含全球领先的TTS全程化语音技术，准确发音所有英文单词及短语，可任意进行从整句、整段乃至整篇文章的英文流畅朗读，还添加了音量、频率、速度的调节功能。

编辑点评：作为一款词典，英、汉之间的单词解释已是最普通的功能，于是《金山词霸.net 2001》试图增加一些额外功能来使其增值，如最典型的网络功能、查询网址等，不过笔者认为除网络功能外，数据增加、生词本与多种取词方式等功能本就理所应当早就该有了。而且，我对其中的唐诗宋词等内容有些不解，为什么词典还没有完全作好，却加了一些不相关的次要内容，我想最少应该沾上英语的边才对。经初步测试《金山词霸.net 2001》不支持Adobe Acrobat Reader 4.0，另外，该软件增加的广告条也使人难已接受。

ArcSoft PhotoStudio 2000

载体：1CD
出品公司：美国虹软件有限公司和长城多媒体
上市日期：2000年10月
价格：118元
编辑推荐：★★★★

ArcSoft PhotoStudio 2000是一个简单易用的图像处理软件，该软件为用户提供了一整套图像编辑、润色



工具，还配备了多种特殊效果和增强功能。它既能很快被新手掌握，也可为专业人士提供各种复杂的功能。ArcSoft PhotoStudio 2000支持PhotoShop各种插件（输入/输出和过滤器），大多数常用的文件格式（包括AVI）和TWAIN接口设备，如数码相机和扫描仪。光盘容量为560MB，其中514MB为图片素材，软件安装后占用硬盘空间24MB。主要特点：

利用图层创建动态图像：ArcSoft PhotoStudio 2000中的图像都是由一层或多层图层组成，文本、绘图和图像可以在各自的图层上被添加、删除、移动和编辑而不会影响其它图层。

客户化的操作界面：可以利用工具栏的可移动性随意设置其操作界面，以创造一个更加简捷、方便、个性化的工作环境。

缝合功能：可以将相似的图片无缝地连结在一起，并可调和其色彩，创造出令人惊叹的效果。

相册管理功能：允许用户对图像进行管理、存储、检索、分类，并创建多媒体演示。

即时消除红眼功能：自动消除在相片中比较普遍的由于直视相机而造成的红眼效果。

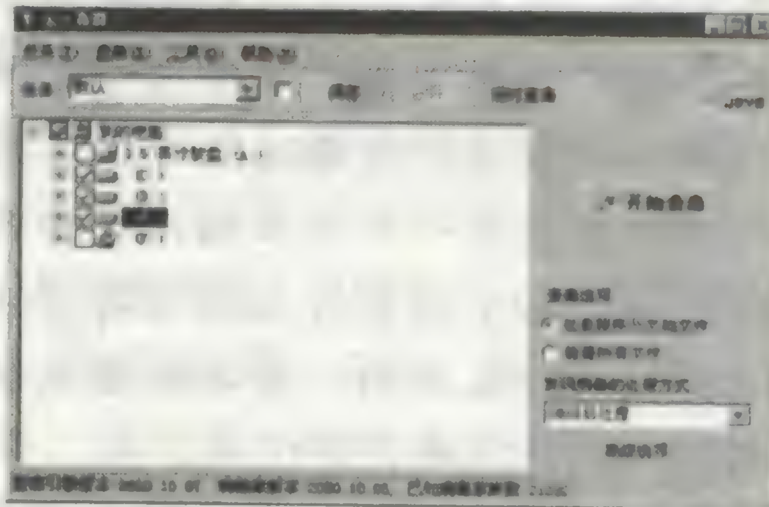
编辑点评：ArcSoft PhotoStudio 2000具有强大的编辑功能，支持多种文件格式（BMP、PCD、PCX、TGA、PNG、GIFF、PNF、JPG和PSF等），可直接从数码相机、扫描仪获取图片，兼容性良好。不过，即然是图像处理软件，不可避免地会在脑海里同PhotoShop这位大哥大进行一下比较，遗憾的是不是一个级别，该软件非常适用于简单绘画，对一般初学者来说是非常不错的，但并不是专业人士的首选。

金山毒霸

载体：1CD
出品公司：金山
上市日期：2000年11月
价格：标准版 158元
　　会员版 298元
编辑推荐：★★★★☆

金山毒霸是金山公司历时三年潜心研制开发的高智能反病毒软件。它采用启发式搜索、代码分析、虚拟机查毒等经业界证明成熟可靠的反病毒技术，使其在查杀病毒种类、查杀病毒速度、病毒防治等多方面达到世界先进水平，同时金山毒霸具有病毒防火墙实时监控、压缩文件查毒、查杀电子邮件病毒等多项先进的功能。主要功能特点：

查毒种类多，查毒范围广：可查杀传统的DOS、Windows和Word、Excel宏病毒外，还能查杀国内其它反病毒软件尚不能处理的Access 97、PowerPoint 97、Word 2000宏病毒，以及Java、HTML、VBScript、JavaScript等多种新型病毒。可查杀上百种黑客程序、特洛伊木马和蠕虫病毒及变种；可查杀超过20,000种病毒家族及各类变种。并且支持压缩文件和电子邮件查毒。金山毒霸可检测包括ZIP、CAB、RAR、ARJ等多种流行压缩和自解压文件内的病毒。可检测包含在E-mail附件的病毒，支持MIME、UUENCODE、BASE64等标准的附件编码格式。



具备病毒防火墙实时反病毒技术：金山毒霸防火墙能够自动检测、清除来自光盘、软盘、网络邻居、网络服务器、Internet、E-mail等资源的病毒，任何文件打开、关闭、保存、读、写、拷贝、移动、压缩、解压缩等操作都能被自动监控。

准确查杀CIH等恶性病毒及其残余代码：金山毒霸能够准确检测CIH病毒和CIH病毒的残余代码Trash.Win95_CIH，允许在带毒环境中安全查杀CIH等病毒，无需重新启动计算机到纯DOS方式中杀毒。金山毒霸还具有CIH终身免疫功能。

具有硬盘分区修复程序：金山毒霸方便实用的硬盘分区修复程序，能够准确恢复被CIH等病毒破坏的硬盘分区。

支持网络查杀病毒：金山毒霸能够方便地查杀网络邻居、服务器、共享目录中的病毒，直接支持"\\NTSVR1\SOFTWARE\KINGSOFT"形式的网络路径，无需映射驱动器。

定时自动查杀功能：金山毒霸能够方便设置定时全自动查杀毒任务，无需人工值守。

Internet即时更新：金山毒霸可以通过Internet、本地网络/目录网络更新病毒库和查毒引擎，更新过程无需用户过多的操作。

独特的双杀毒引擎设计：双杀毒引擎就是在一套杀毒软件中包含两套杀毒软件的核心程序。主要是目前国际上流行的杀毒软件主要有两种设计风格，一种是以病毒代码分析为主；另一种是通过分析病毒发作特征来查找和清除病毒。两种风格在实际应用中各有利弊，并且有较强的互补性。金山毒霸的双杀毒引擎设计正是将具有上述两种风格的杀毒软件的引擎以一种独特的挂接方式融合到一套杀毒软件中，使两种模

式的优势得以结合，劣势得以弥补。

编辑点评：金山毒霸测试版曾在国内众多下载网站发放，在长达18个月的测试中，总下载量达到376000多次，相信很多人都用过。金山毒霸主界面美观大方，采用纯32位代码编程技术，查毒速度快，占用系统资源少（在打开防火墙的情况下，仅占有低于4%的系统资源，查毒过程中仅占用6%），其优秀功能使金山毒霸再一次站在国内软件前沿，至于具体的病毒测试，由于国家有相关规定禁止进行病毒测试，所以我们只对其界面、查毒速度及稳定性等方面进行了测试，软件总体表现优秀。

财智2001家庭理财

载体：1CD

出品公司：成都财智软件有限公司

上市日期：2000年10月8日

价格：85元

编辑推荐：★★★★

有人说：花一分时间去赚钱，但要花两分时间去理财。其实这句话中无非包含两层意思：第一，理财重要；第二，理财困难。《财智2001》则可以很好地帮助您把这件重要的事做好，困难的事变容易且更具条理化。《财智2001》是一款针对中国家庭的智能理财软件，分为帐簿管理、收支管理、帐户管理、证券投资和家庭财务记帐等几部分对家庭财务进行统计管理。使用者可以根据不同的项目建立帐户，如现金、信用卡、个人支票、证券帐户等，分门别类进行管理。并且可以设定定期固定收入和固定支出的项目，例如每月发工资、每月交纳房屋水电费等，设定好后到指定日期就会自动作帐。《财智2001》提供了很好的投资分析系统，可以根据实际情况来决定投资方向，确定投资计划。例如买房的投资计划，到底是买房划算还是租房划算？买房应怎样贷款？《财智2001》会为您计算好每个月将如何支付贷款，追踪记录这次一生中最大的一次消费。除此之外，此软件强大的股票分析系统或者对您的帮助更大。《财智2001》中专门辟出一隅供您进行股票投资的管理，并可直接上网接受股市信息和钱龙等著名股票软件合用，对于现在的股民而言还是有着很大的帮助的。

编辑点评：《财智2001》的智能化程度还是不错，比起以往的其他软件来，更加突出了证券投资方面的管理。软件的界面比较简明，帮助系统也比较强大，随时提供范例，就算没有一点财会基础也可以很轻松地使用它。对家庭财务细分后的管理，至少可以让我知道什么钱花在了什么地方，对于花钱没有计划的人来讲应该是个不错的帮手。

（上接23页）再一个要注意的就是你的显示卡了，这部分也不能太差，TNT2、VOODOO3等就最好，有4M显示内存是最低要求，32M就更好。其次，声卡也最好不要是那些几十块的货色，因为这些廉价声卡在放的时候会因为解压MP3的速度跟不上而导致画面跳帧。这些如果不成问题，那么你就可以感受 MPEG-4的强大魅力了。

制作MPEG-4

对于喜欢多媒体制作的朋友来说，光欣赏是不够的，如果要将MPEG-4导入Authorware或Director等制作的多媒体作品中，只要电脑中安装了MPEG-4解码插件，就可容易地实现。至于想编辑和生成MPEG-4电影，就要用到视频编辑软件了，这里介绍一下相关软件及设置。

Premiere5.5是最受欢迎的视频编辑软件，它支持MPEG-4，我们可以先用它来编辑MPEG-4文件，就象编辑的普通的视频一样。另外，在视频项目编辑完成后，如果要生成MPEG-4，可选择File/Export/Movie,会出现Export Movie对话框，如图1所示。

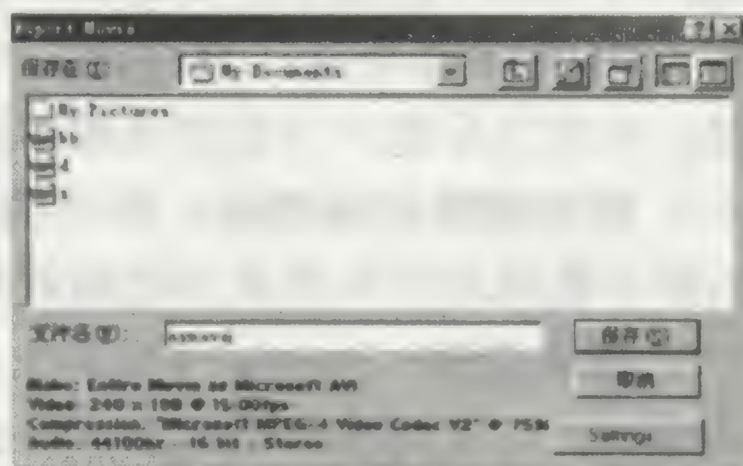


图1导出电影文件对话

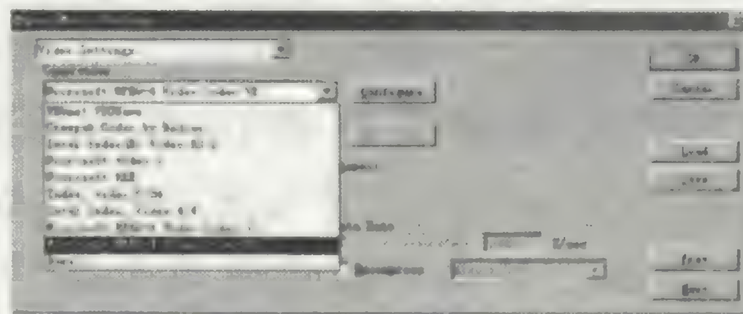


图2导出电影设置面板

点Settings按钮，弹出Export Movie Settings设置面板，在第一个下拉列表中选Video Settings，然后在Compressor（压缩方式）项，也就是在第二个下拉列表中，选择Mrcrosoft MPEG-4 Video Codec V1/V2，如图2所示。

点OK，完成MPEG-4格式的选定，并回到Export Movie对话框，给文件取个名，点“保存”，就开始生成以avi为后缀名的MPEG-4。

此外，另一视频合成软件MediaStudio Pro 6也支持MPEG-4，可按常规方法导入MPEG-4文件。编辑完成后，导出MPEG-4的方法是：选择File/Create/Video File，在弹出Create Video File对话框点Options按钮，出现Video Save Options设置面板，选Compression标签，在Compression项下拉列表中选择Mrcrosoft MPEG-4 Video Codec V1/V2，就完成了MPEG-4格式设置，点“确定”，回到Create Video File对话框，给文件命名，点“保存”，就可生成MPEG-4视频文件。



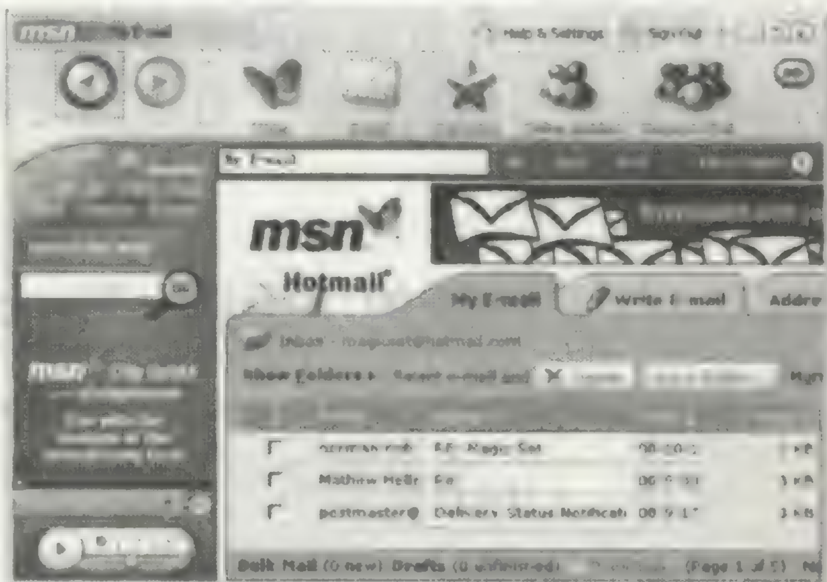


微软的蝴蝶：MSN Explorer

版本：Preview 2
大小：4.78MB
性质：免费
网址：http://www.msn.com
评价：完美的浏览器，但对不懂英语者不太适合

MSN Explorer是一个让我震惊的软件，它实在太漂亮了，没有人会在意它只是IE5的一个Skin，与其它同样利用IE内核的浏览器相比，MSN Explorer光凭界面就足以超越它们的任何优点，甚至是IE自己。

MSN Explorer并不仅仅是浏览器，它是Microsoft的又一杰作，完美地使用集成在系统中的IE，提供最优秀的界面，最贴心的功能，成功利用MSN（Microsoft Network）的资源为用户服务，你能想象得到一个浏览器就完成了新闻、天气、理财、购物、音乐、在线交谈、电子信箱等等这些功能吗？以下是微软向用户介绍的MSN Explorer PR2特点：



1.单个的软件可以实现浏览网页、电子信箱、即时聊天、收听音乐等众多网络功能

2.非常漂亮的用户界面

3.轻松登录和访问MSN网站

4.全新的方式查找、播放音乐和视频

5.支持多用户

从哪里开始呢？从安装开始，MSN Explorer就有语音来提示你的操作，简单快捷的安装，除了拨号连接需要你自己建立好外，其它的一切均由MSN Explorer去完成。它会提示你输入现有的帐号或新建一个帐号，这里的帐号是指MSN或Hotmail的，因为MSN对中国来说不太可能得到，大家使用Hotmail的帐号。

使用方法：整个安装过程轻松简单，有语音提示。文件拷贝结束，会问你上网的方式，请选择之前建立好的拨号连接MSN立即拨号上网，如果未能连通可点击左下角来重新选择。拨号通后，它会连接到MSN，此时会问你是否已经有MSN或Hotmail的信箱了，没有的话就要选择新建。设定结束后，它会自动分配一个图案给你，点击它后就会自动拨号上网。

鼠标也超频：PS2 Plus

版本：0.4
大小：347kB
性质：免费
网址：http://www.tweakfiles.com
评价：鼠标分辨率的调整

如今什么都要讲超频，连鼠标也不能例外。大家先检查一下，自己的鼠标是否使用PS/2接口（圆口）的，否则，这个PS/2鼠标超频软件你是用不上了。

PS2 Plus是一个PS/2鼠标的分辨率调整软件，它的功能包括：分辨率检测与分辨率调整。通常一些杂牌鼠标分辨率只能在达到40－60之间，好一点的鼠标能达到80以上，而现在你可以通过它将你的杂牌鼠标超到比名牌鼠标还要高的频率。PS2 Plus可调整的范围是80-200，这个数值当然是越高越好。据软件作者声称，在玩Quake游戏时，超频后的鼠



标会更灵活，定位精确，命中率大大提高。

使用方法：先运行Check PS2 Rate，在窗口中间移动鼠标，来看当前的频率，然后运行Adjust PS2 Rate修改频率到80以上，如果提示找不到PS/2接口，请把“Don't detect”打上勾即可。设置完后请再用Check PS2 Rate来检测是否已经达到该频率。

清除注册表垃圾：RegCleaner

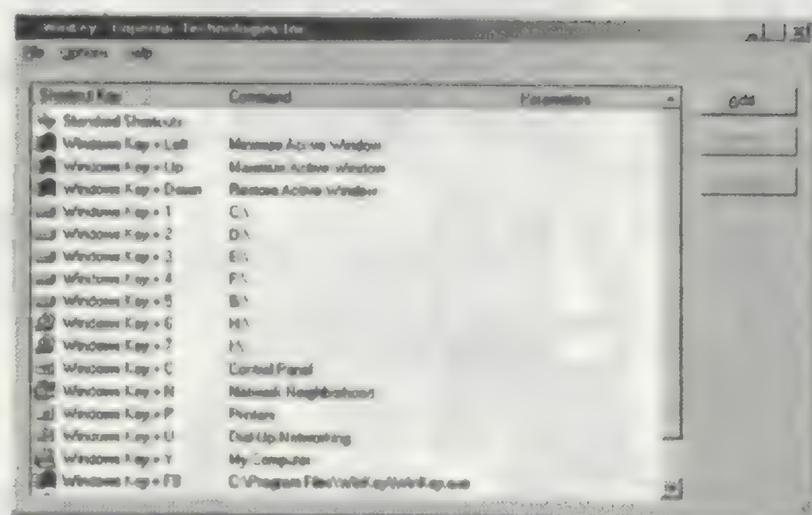
版本：3.5 Build 455
大小：309kB
性质：免费
网址：http://www.vtoy.fi/jv16/
评价：易用性稍差，但提供许多手工清除垃圾方式

不用说，注册表就是Windows的核心，它的健康就代表着Windows的健康，我们总是希望它小巧玲珑，因为理论上系统可能会更快一些。已经有不少的注册表清理软件了，但各有各的特点，而RegCleaner就是一个手工清除注册表的好帮手。软件会列出注册表的以下信息：软件、激活列表、反安装菜单、文件种类、增添文件、外壳扩展、共享Dlls和副本。这些东西确实是影响系统速度的关键，所有项目前面都有一个方框，供你自己选择并打勾，所以，你要是没有一定的功力，请不要选择，删错了是很危险的，还是用左下角的“登录档清除”按钮吧。很遗憾，RegCleaner的自动清除功能不会将扫到的垃圾告诉你，你也不能自己选择哪些删除，哪些不删除。我测试了一下，自动删除功能虽然有自己的强处，但并不强大，由此认为，RegCleaner是一个好的手工清除注册表垃圾软件。

使用方法：软件具备多种语言，包括简体中文。选择“Options”的“Language”菜单下的“Select Language”，再打开“Chinese gb.rlg”即可。

更多功能的按键：Windows Key

版本：2.8
大小：1.19MB
性质：免费
网址：http://www.copernic.com/winkey/
评价：扩充Windows按钮的功能



不知从何时起，键盘上的键越来越多了，在Ctrl旁边有个Windows标志的按钮应该是Microsoft建议安装的吧。Windows默认时就定义这个Windows键作用如下：

Win+R　运行
Win+M　最小化所有窗口
Shift+Win+M　撤消最小化所有窗口
Win+F1　Windows帮助
Win+E　资源管理器
Win+F　查找
Ctrl+Win+F　查找计算机
Win+Tab　切换“开始”工具栏中的应用程序
Win+Break　系统属性

要是你认为Windows键有点浪费的话，Windows Key软件会让你的Windows键增加更多的功能，它允许你设定不同的组合方式（200多种），让你快速打开指定的软件。安装后，它只定义了最常用到的功能，没有你想要的功能就自己添加吧，像启动IE、拨号上网就是我想出来的。

Win+1　C:\
Win+2　D:\
Win+3　E:\
Win+C　控制面板
Win+P　打印机
Win+U　拨号网络
Win+Y　我的电脑
Win+左　最小化当前窗口
Win+上　最大化当前窗口
Win+下　恢复显示当前窗口

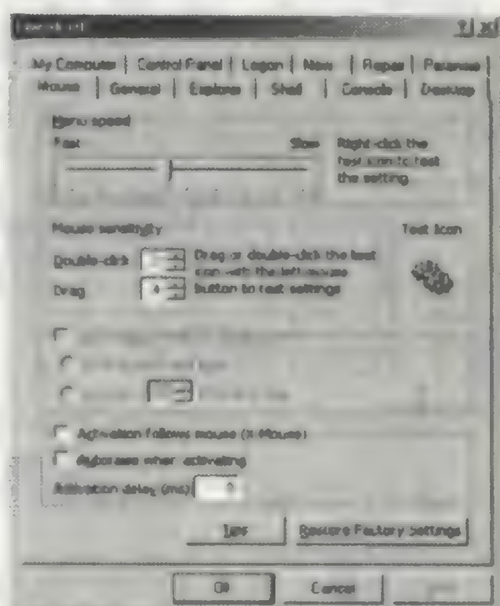
使用方法：运行Windows Key后，会在任务栏缩小为一个图标，并且自动设定为每次开机都运行。双击小图标后弹出编辑界面，可以在此看到全部的快捷键对应的功能。

微软的小工具：Tweak UI

版本：1.33
大小：110kB
性质：免费

网址：http://www.microsoft.com

评价：微软出品的系统调整软件，功能自然可靠



Tweak UI算是比较早的系统设置类软件，值得一提的是它是由Microsoft制作的，使用起来安全可靠，在98年推出的Windows 98第一版，Tweak UI放在光碟一个目录中，可惜这个版本是有Bug的。

Tweak UI此次专门推出了For Win2000和For Win98/Me的版本，颇有点出人意料，因为之前大家都认为Microsoft不再支持Tweak UI。For Win2000比For Win98/Me的功能要少些。新版本是有改进，但没有太多新东西，具体功能如下：

My Computer　隐藏磁盘与修改系统的文件夹所在目录

Control Panel　控制面板的显示与关闭

Logon　使用自动登录功能，需要用户名与密码

New　鼠标右键的"新建"项目

Add/Remove　反安装一个软件

Boot　启动时的选择，能否使用F4之类的按钮

Repair　修正系统的图标，可能会有加速的效果

Paranoia　清除当前用户的记录，还有是否允许CD自动播放

Mouse　调节菜单的显示快慢和鼠标的按键方式

General　是否使用一些屏幕特效和声音的效果

Explorer　调节快捷方式的小箭头

IE　开始菜单的项目隐藏与关闭

Desktop　哪些特殊的项目显示在桌布上，比如控制面板、打印机这类

使用方法：Tweak UI的安装方法与众不同，你先把压缩包解开，然后对着Tweakui.inf文件按下鼠标右键，选择"安装"，以后即可进入控制面板，点击Tweak UI来运行。

显卡调节：NV Max

版本：0.3

大小：659kB

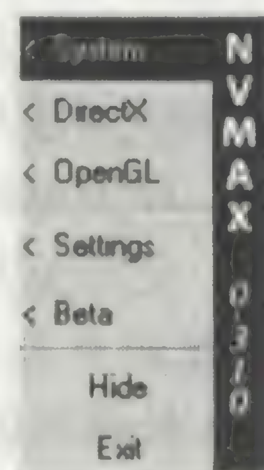
性质：免费

网址：http://www.charnleys.co.uk/nvmax/

评价：加强Nvidia芯片的系统性能

现在市面上最常见的显卡，都是使用Nvidia公司的芯片制造。Nvidia公司从Riva 128起不断推出最新最快的产品：TNT，TNT2，直至最新的Geforce，PC用的显卡从未象今天这样辉煌。

谁都想显示卡更快更好，除了平时的超频外，还有就是调节系统参数，NV Max就是一个专为Nvidia设计的系统设置软件。它基于Getforce系列、TNT系列等使用雷管驱动的系统，可以让用户自行调节有关差数，达到对显示品质与速度之间的需求。NV Max可调节的项目众多，如打开VIA KT133的4X AGP方式和Direct X 6/7/8的优化等。可惜里面是英文＋术语，大家用起来会困难一些，建议大家使用翻译软件来看吧，但仍然需要玩家具备一定的知识。



使用方法：该软件无须安装，运行后即缩小为任务栏的小图标，对它按鼠标右键，会弹出System、DirectX、OpenGL、Settings 等菜单。注意：使用NV Max 若造成显卡有任何损坏，作者是不负任何责任的。

透明桌面：Icon Color Setter

版本：1.0

大小：14kB

性质：免费

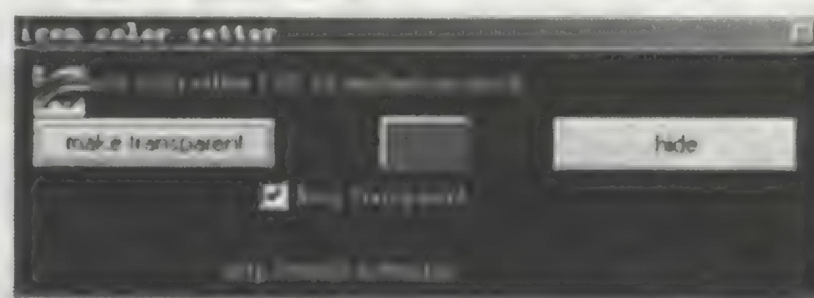
网址：http://switch.to/twisted

评价：让文字变得透明的小工具，应该还能增加更多功能

喜欢在桌面上放上一张图画，却总因为桌面上图标的文字影响了视觉效果，显得很不美观。Icon Color Setter正好能让这些文字变得透明，将漂亮的墙纸完整地展现出来。

Icon Color Setter是一个免费的小软件，它除了能让文字背景变透明外，还可以更改文字的颜色，使得文字不会被背景掩盖了。

使用方法：运行后它会缩为任务栏的小图标，双击它弹出界面，此时可以点击中心的色块，以更改文字的色彩。



每次运行时它都会自动进行透明处理，但下次开机就无效了，所以请把它加入到开始菜单的"启动"栏中。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第12期\BBX\下。

晶合实验室

新一代影音播放软件

——《东方影都》评测报告

随着计算机的普及，用电脑看影碟的人也越来越多。据专家预测，这将是21世纪新人类的新选择。说到这儿，就必须提到播放软件。播放软件长期以来几乎是《超级解霸》占垄断地位。最近，通用软件领域一向以技术实力强著称的实达铭泰公司推出了其最新播放软件产品《东方影都》。它的问世，将打破超级解霸的垄断局面，并且，新软件在未上市之初，就借着一项大型的用户有奖调查活动，掀起了一阵舆论狂潮，足可见其想要在影音市场上分一杯羹的决心。此次我们率先拿到《东方影都》的测试版本，下面就让读者与我们一同看一下《东方影都》的过人之处。

注：因此版本为实达铭泰公司递送的评测版本，不是其最终产品，所以其宣称捆绑的电影《大话西游》未见其踪影，在此，我们只对其重要功能进行测试，至于《东方影都》的网络服务功能、超级克隆（同步克隆）工具、智能分色技术与豪华版中的遥控器控制等功能，由于某些原因我们未对其进行测试。

本次评测的系统环境：

硬件环境：CPU：PⅢ800EB、内存：128MB、主板：升技Be6（BX）、显卡：丽台Geforce256 32M DDR、光驱：大白鲨44X DVD：ASUS（华硕8X）、硬盘：钻石52049H4（金钻4代）

软件环境：中文Win98SE+ DirectX7.0a

安装及卸载

此评测版本在安装之前需要先安装Windows Media Player 7和Microsoft DirectX7.0a。《东方影都》采用Windows标准安装方式，安装步骤简洁明了，其后占用硬盘空间22.3MB。该评测版未在程序组中提供自卸载程序，我们可以在“控制面版”的“添加/删除程序”中将其卸载。

界面及人性化

《东方影都》的默认主界面从整体看非常不错，在有限的平面空间内错落有致地安排了涵盖《东方影都》重要功能的众多按钮，仿影碟机的界面和大气的面板给人一种出身名门的感觉，可谓独具匠心。软件提供多种面板供用户选择，但总体变化不大，只是背景的几多变化。不过，笔者曾在实达铭泰公司总部看过几个另类新潮的界面，相信也会有不少人喜欢，希望在正式产品中能提供给用户。另外，在面板中集成了所有《东方影都》的重要功能，非常便于用户操作，其液晶显示屏的设计更是完全体现了《东方影都》的人性化。

资源占用、稳定性与兼容性

此次《东方影都》采用智能占用计算机资源，也就是如果用户全屏播放影碟，不干另外工作的话，《东方影都》会占用全部CPU资源；如果后台运行其它程序的话，《东方影都》会智能地减少资源占用。在稳定性与兼容性方面，该评测版存在很大不足，在笔者所测的3台电脑中，有2台出现重大问题，不能播放VCD影碟，且造成死机，《东方影都》不能正常使用，虽然这与测试平台有关，但也表明了其不佳的兼容性。

主要功能评测

强力纠错（读烂碟）：据称《东方影都》采用一套专用读光驱技术,来保证读盘时的稳定性。它使用了仿Intel CPU的2级缓冲处理技术,读取光盘时，使光驱的激光头始终处于稳定移动状态中。《东方影都》将从光盘上获得的数据在解码前进行坏数据检查和预处理，保证光盘读取的稳定性和解码后视觉效果的最佳结合。

在此项测试中笔者特意找了一张烂碟，光盘正反面布满伤痕，此光盘在其它VCD播放软件播放过程中不堪忍受且造成死机而在《东方影都》测试播放过程中却能进行，虽然仍存在马赛克现象，但效果好多了。

双碟连放：双碟/多碟连放就是可以实现用一个光驱不间断地把VCD光盘播放下去，而用户只需要在光盘弹出后插入新的光盘，就可以获得在不用操作的情况下连续不间断地播放（换盘过程中播放不间断，即从一张光盘结束到第二张光盘开始播放不间断）。

此功能对于看影碟的人来说实在太好了。在电脑上看影碟，当换盘时总会因为剧情被打断而若有所失，以前的VCD播放软件的解决办法是安装两个光驱，而有了《东方影都》，其有效的多碟连放功（下转34页）



业界新闻

微软通过注资方式与Corel公司进行合作

日前，微软公司以1.35亿美元收购了Corel软件公司近四分之一的股份，并展开了以微软的下一代软件服务战略“.net”为开发平台的项目合作，合作内容主要是对新软件的开发、测试、推广和销售。除此之外，由于微软此次对Corel公司注了资，双方都表示会消除两家公司之间一些长期的法律纠纷。但分析人士认为，微软这次出资与Corel公司进行合作的目的还远不止此。由于微软在办公软件领域最大的竞争对手Sun公司已决定于近日公开其免费办公软件StarOffice的源代码，预计届时StarOffice将会从微软的Office套装软件手中争得更多的办公软件市场份额。当然，微软不可能免费发放Office这个占其总销售收入近一半的摇钱树，所以此次与Corel进行合作并争取以后免费发放Corel公司的办公软件WordPerfect Office，这不失为一个精明的对策。

摩托罗拉公司两款产品获蓝牙资格委员会认证

摩托罗拉公司近日宣布其两款无线通讯产品已获得了蓝牙资格委员会（BQB）的资格认证。蓝牙通讯委员会是一个新成立的组织，主要致力于对短程无线通讯技术标准的制定和认证。此次摩托罗拉公司通过认证的PCMCIA插卡和USB附件设备会带有蓝牙通讯委员会所认可的蓝牙标志，可使用户十分方便地在台式电脑和笔记本电脑之间进行短程通讯和数据交换。

莲花公司推出Notes软件系列的最新产品

IBM公司旗下的莲花发展有限公司(Lotus Development Corp.)推出了其Notes软件系列中的最新产品“Raven”。这是该公司自1995年被IBM收购以来所推出的一种最为重要的软件。新的软件莲花公司已在柏林举行的发布会上面世。个人电脑用户可以用Raven来搜索和管理公司数据库及其它员工档案中的大量详细资料。Notes软件将电子邮件、日历、文件共享等功能结合在一起，通常与Lotus Domino这种服务器软件一起使用，便于使公司内部的用户建起数字工作小组、共享信息和完成项目。莲花公司在协作软件市场的主导地位一直受到微软公司的威胁，而这一旗舰产品Notes的升级版的发布正是时候。据国际数据公司(IDC)的资料显示，协作软件去年的市场总额为24亿美元，其中莲花公司的占有率为52%，高于1998年45%的占有率，而微软的占有率每年都保持在34%左右。

Net2Phone组建新公司

以开发网络语音通讯软件及相关产品而著称的Net2Phone公司近日组建了一个名为Adir Technologies的新公司，主要针对各种不同层次的用户和服务提供商，进行语音IP网络系统管理软件的开发和销售。全球最大的网络通信设备生产商Cisco公司也将部分参股于Adir Technologies公司，并计划使Adir Technologies的有关软件产品与Cisco的语音网关相结合。另据有关人士认为，Net2Phone的语音IP技术需要在网络系统管理方面从AT&T实现一项重要的技术融入，因为AT&T在当今语音通路管理和通讯质量方面是做的最为出色的。

微软产品又被发现新的安全漏洞

近日，著名电脑安全专家Georgi Guninski在微软新近发布的IE 5.5中发现了安全漏洞，并称此安全漏洞是相当危险的。据专家称，黑客可通过这个漏洞进入用户电脑，阅读用户的文件并可对用户的文件进行修改，还可在用户电脑上任意运行程序。此前，Georgi Guninski还发现了Office办公软件中的安全漏洞，此安全漏洞必须与riched20.dll或者msi.dll这样的动态链接库一起协同工作，可使入侵者无法控制他人的电脑。微软公司已对此事及时作出了反应，并着手开始调查。

给文字处理软件弥补一点欠缺

——中文汉字编辑平台文档查询管理解决方案

云南 莫凡

一、引言

经常使用字处理软件如Word和WPS2000的朋友，

Office研究会

办公新概念

BANGONGXINGAINIAN 导读

随着录入文档的增多，总会遇到这样一个不大不小的问题：要在日积月累沉积了数以千计的文档目录中，查询一个几乎被遗忘的文件犹如大海捞针。费时费力不说，还不一定能达到目的。一些正规单位的打字室出于制度约束，在录入一篇公文时随即就把公文的输入时间、文档内容和相应的文件名进行手工登记，以便日后查询和作为工作量统计，这种传统手工方法的查询效果显而易见。但对于大部分非专业打字员来说，这种做法还不太实际，比较常见的操作方式有两种：一是录入文件时就以中文字符形式将文章标题作为文档名存盘，二是录入文件时就以拼音或英文字符形式将文章标题作为文档名存盘。在这两种情况下查找一个具体文档，中文方式还算直观，但在屏幕上逐一查找还是显得伤精费神。英文方式下情况就更糟了，犹如看天书，只能陷入一筹莫展的被动境地。有规律的拼音文件名或有明确词义的英文单词文件名尚存一点希望，没有规律的文件名则无奈挨个打开文档查找。为解决这两种情况下的查询文档不直观、不方便的问题，同时根据白纸黑字的书本阅读方式比电子屏幕阅读方式更能让人接受的读者心理，寻求一种能够获得所见即所得文档目录检索页面的方法思路应运而生。

二、生成目录法

“水到渠成”——中文方式的解决方案：把代表文章标题的中文字符的文件名，从所保存的目录中一一打印出来，形成历史查询记录，弥补了手工登记的缺憾。

（一）传统屏幕打印法

将Windows 98系统切换成DOS状态，但注意不要采用全屏方式，因为这种方式不支持中文显示。通过改变路径CD命令，转到存放文档的目录，然后，输入命令：dir >prn回车即可。这种方法涉及到一个在DOS状态下输入汉字问题。键入汉字才能改变目录，在非全屏状态下，系统却不支持汉字输入，要借助外挂汉字系统。下载(http://chat.hn.cninfo.net/soft/)并安装UCDOS98特别袖珍版，因这个袖珍软件占据空间较小，大小902kB，加之与Win95/98兼容性较好，在MS-DOS窗口运行十分流畅，所以使用起来得心应手。但用这种方法打印目录页面，建议在打印页面上手工标注文档的具体路径，在哪个目录下打印，必须记住哪个目录的具体位置，避免找到文档却不知道文档路径何在的麻烦。

（二）专用目录打印法

在Win95/98以及Word和WPS2000中并没有提供打印目录的功能，但借助其它辅助工具独有功能也能实现。从http://gz.idp.com.cn/system/11100007.shtml网址下载一个压缩文件expprint.zip，下载后将它解压，然后用鼠标右击解压出来的文件expprint.inf，当菜单出现时，选择“安装”即可。接着打开系统资源管理器，找到存放文档的文件夹，

图 1

右击该文件夹名，然后从弹出的菜单中选择“Print Directory Listing”（如图1），并在对话框中对打印属性进行设置，就可打印出文件夹中的所有文档了。具体设置如下：

1、参数设置界面（图2）。一是必须将Files in Sub-direct复选框上打勾，以便将文档名转换在一个独立页面上。二是通过Column Widths（mm）选项调整所打印各项目的列宽。值得提醒的是，选中Name复选框后，对应长度至少选90毫米以上，才能保证文件名有足够的页面空间。同时，通过Print Setup按钮所弹出的界面（图3）进行页面上下左右边界的调整。三是可以通过设置界面Fonts按钮选择适合展开页面的字体、字号等，否则所打印的文档标题虎头蛇尾，不尽人意。四是确定打印的字段内容，建议选三项如文件名（Name）、类型（Type）和被创建的时间（Created），选多了页面超界。五是排序，选定文件名（Name）、创建时间（Created）、类型（Type）和尺寸（Size）等内容作为索引条件，一般是选创建时间作为索引字段，从而产生流水帐式的登记，适应人的思维习惯。六是以上设置完成后，可别忘记点击Save Seting按钮，再次进入就不需要再费事了。

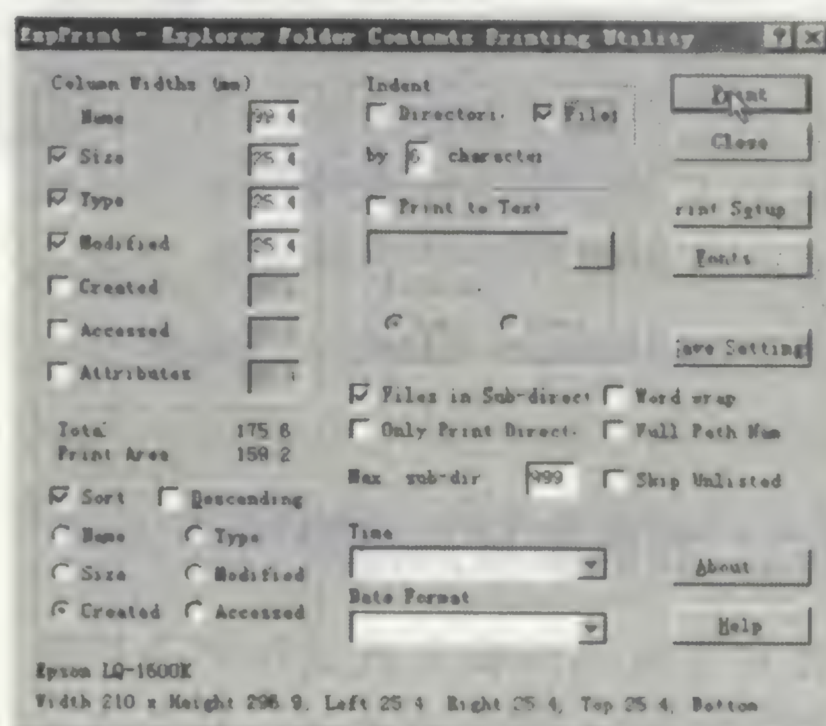
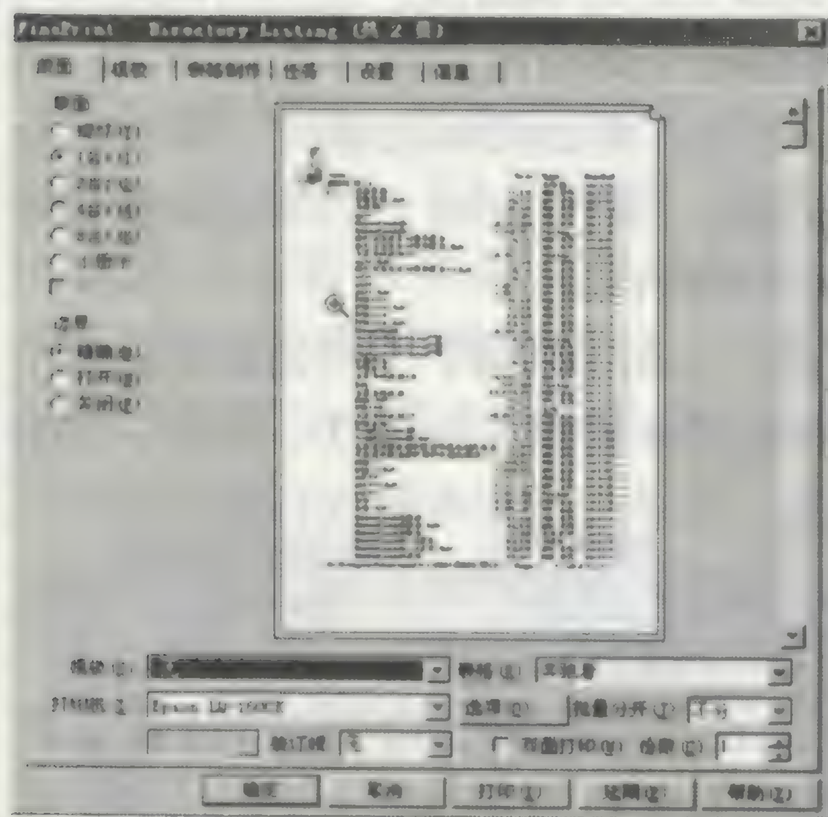


图 2

图 3

2、两种输出方式。一是纯文本的输出。可能是由于不支持中文的关系，如果直接将文件夹的内容打印出来的话，有时会出现打印乱码现象。为了解决这个问题，可以先把文件夹中的文档打印内容转换成纯文本文件（在参数设置界面对话框中选中“Print to Text”复选框），执行打印命令，就在所选定的路径下生成一个纯文本文件，然后将文本文件中的内容，用汉字平台重新排版，就可以打印出自己喜好的页面了。二是界面预览输出。安装并运行FinePrint 2000软件（下载地址：http://chat.hn.cninfo.net/soft/）后，在系统控制面板将FinePrint图标设置成默认打印机。启动打印命令，按常规即刻开始打印，但安装这个软件后，会出现一个可调整的预览窗口（图4），在这个打印页面上进行添加水印、设置多种模板等设置，即可输出整洁大方的页面。利用FinePrint 2000软件直接打印输出的页面，具有三个优点：一是能够体现边框表格效果，还可以随意添加标志图，修饰美观页面。二是路径显示，弥补传统打印方法需要手工记录路径的问题，在打印的页面底部，自动记录了路径信息。三是能将所有子目录内容一并兼收。所生成的纯文本或预览界面以及最终打印的页面上还包含了该目录下所有子目录中的文档名，不需对目录进行更换操作，就能将下级子目录文档全部打印出来。四是版面设置灵活。可以以1/2、1/4、1/8的比例将多页内容缩小在一个页面上，节约纸张。


图 4

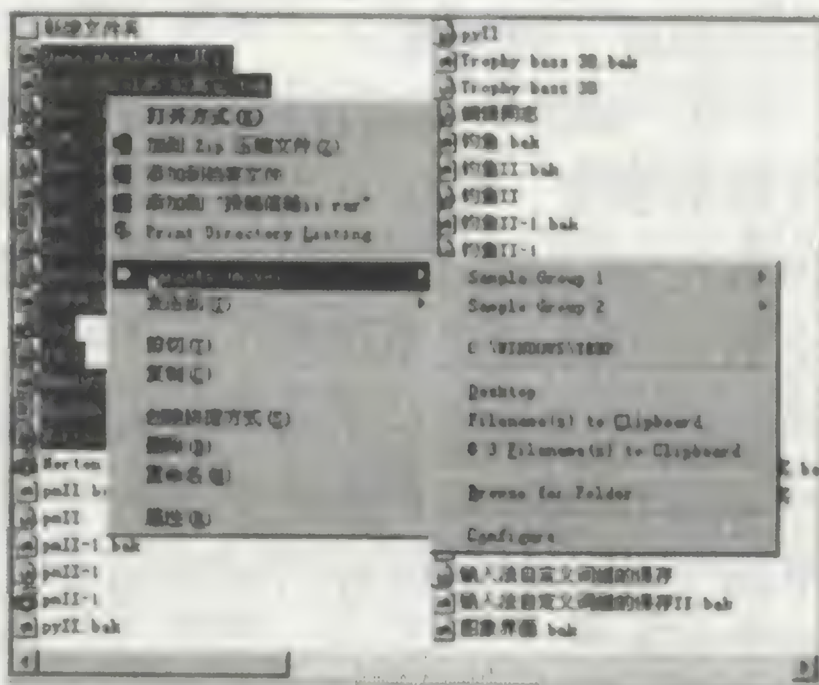
三、目录链接关联法

“亡羊补牢”——英文方式的解决方案：把拼音或英文文件名建立一份关联页面，这样不但可以打印一份查询目录，而且制作了一个电子文档管理控制台，点击关键字即可切入编辑状态，及时修改和增删，实现真正意义上的无纸办公。

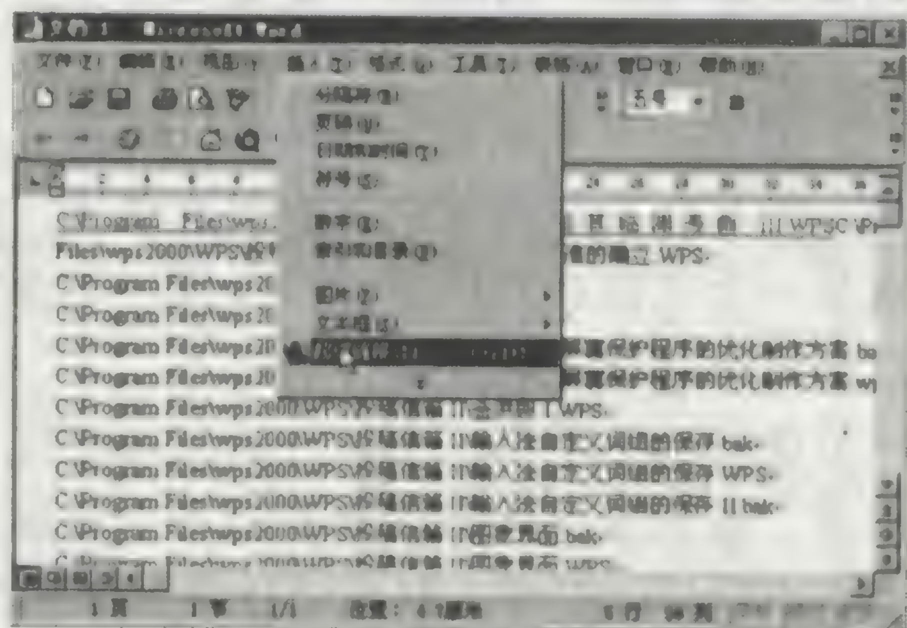
（一）常用方法：这是一种针对任意平台的字处理平台建立电子登记簿的方法，主要针对WPS2000文档，因为WPS2000的网络特性还不强，尚处于一个起步的阶段，不支持高级链接，因此只能借助于第三方软件的链接功能，象我们上网编主页的朋友可以借助于主页制作软件如Macromedia Dreamwaver、Macromedia Fireworks2、Microsoft Frontpage98和Hotdog5.5等的高级链接功能，借鸡下蛋建立自己的目录登记电子簿。

1、单个文档登记。建立一个文本登记簿，并取名存盘，每录入或完成一篇文章，将这篇文章的标题拷贝粘贴在登记簿上，以此作为关键字再附加一段说明信息，通过超级链接功能将登记界面文章中登记项目同文件名关联起来，这样当我们将鼠标移到标题上时，就出现一只手指形状的光标，点击即可切入该文档的编辑平台，说明已经链接关联成功。

2、多个文档登记。新建一个文本登记簿，取名存档。安装第三方软件Targets（下载地址http://www.newhua.com/Targets.htm），借用该软件成批大量复制绝对路径文件的特性，把所有文档一次性复制粘贴在电子簿页面上。具体操作：切换到资源管理器中，运行Targets，Win95/98右键快捷菜单会增加一个Targets项。使用时只需鼠标右键选择对象文件，选中所有文档，在右键菜单中选中“Targets”，从中再选“Filename（s）to Clipboard”命令（图5），然后单击鼠标左键即可。切换到文档登记簿上，执行粘贴命令。使用多文档路径粘贴软件要注意两点：一是选择哪个目录，只能粘贴该目录的文档名及相应显示路径，不能将下层子目录的文档也复制。二是此程序安装后，没有专用图标和程序组，运行命令在右键菜单中。三是随即重复单个文档方法，逐一与文件进行链接即可。


图 5

（二）特殊方法：对于本身就使用Word汉字平台的朋友，就不需要做骑马找马的事了，该平台强大的网络功能，定能助你一臂之力。利用Word97/2000


图 6

高级链接特性，可方便地进行链接，并参照一般方法就能较为圆满地建立电子登记簿（图6），值得一提的是在高级链接中有一个提示设置，在提示框中键入一段文档的详细说明，确认后，鼠标触及关键字即刻显示说明。限于篇幅就不再赘述。

四、忠告和体会

"前事不忘，后事之师"，为进一步提高以上三种文档打印管理方法的可操作性，在今后的录入保存过程中，一定要做好准备工作。

1、具有将文档名称取为拼音或者英文字符习惯的朋友，一是养成每输入一篇文章就及时进行链接登记的习惯。二是对于淤积太多杂乱无章英文文件名的情况，弥补和挽救的方法，莫过于耐着性子重新进行关联电子登记，尽管也较为繁琐，却有别于传统的手工登记，是一种观念的更新。因此，没有建立电子簿，也要在时间宽余的时候，补上此操作过程，将文档全部关联后逐一点击链接关键字打开响应文档，再把文档标题复制粘贴在关键字之后，作为附加说明和提示，以后养成登记的习惯，便一劳永逸，也不必去发出"书到用时方恨少，事非经历不知难"的感慨。

2、如果寄希望日后通过查找文件名来寻找某个文档的朋友，肯定只能采用第一种目录打印方法，但要注意三点：一是将文档名取成中文字符。二是文档名最好是文件标题，达到文章内容与文档名形式的统一。三是在DOS下打印文档的方法，所有文档必须共享同一个目录，该方法只能打印当前目录下的文档，把文档分门别类地放在不同的目录，不利于操作。

3、我们身处电脑信息时代，门类齐全、种类繁多、凝集无数编程者智慧和心血的中英文工具软件铺天盖地、琳琅满目，如何珍惜这些资源，为我所用，弥补一些大型软件所欠缺和遗漏的功能，提高工作效率，最大限度地发挥智慧产品的效能也是一个摆在电脑爱好者面前的问题。以上叙述的方法和文章结构思路，从一个侧面回答了这个问题。

其实，学电脑就是用软件，作为工具软件，仅仅是一个具有某种特殊功能的信息载体，电脑使用者，就是一个驾御这些软件的总指挥，站在管理者位置的总指挥要达到知物善用，物尽其"才"。前提条件是尽可能多地熟悉每一个软件的基本特性，掌握了解得越多，驾御软件为自己服务的能力就越强。反之，就会变成软件的奴隶，只有望软件兴叹的份儿。

（上接30页）能一定会让你爱不释手的。经测试其工作原理是第一张盘即将结束时，提示插入第2张光盘，从而使影碟连续播放。在此项测试中，笔者还安排了同时有2个光驱的测试。当将上、下集VCD放入2个光驱时，《东方影都》能够支持连续播放。但在测试此项时发现一个问题，如果第2个光驱内放的不是VCD盘，而是DATA数据盘时，在点击播放影碟按钮时，面板上会出现找不到光盘的提示，而点击面板上的播放按钮却可以正常播放第1个光驱内的VCD。

多格式文件支持：《东方影都》支持播放多达30余种流行的视听文件和音视频数据流以及CD、VCD、DVD等多种家庭娱乐光盘，几乎包括所有的流行媒体格式，是目前国内同类产品支持文件格式最多的产品。另外，它也支持最新的挑战DVD技术的MPEG-4格式文件。

经测试在播放MP2、MIDI时会错误调出《东方影都》的画面播放窗口，这里还需要改进一下。另外，在测试播放DVD时也出现了问题，面板提示找不到光盘，而通过选择文件播放，却可以进行。

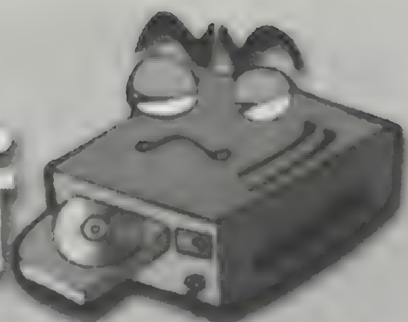
多画面点播：这是一个从用户易用性角度出发而开发出来的功能，完全仿照真实VCD机的 9 画面功能，并根据用户的选择可以进行4至36画面的点播，经测试该项功能运行正常。

多倍速播放：由于《东方影都》使用了全新的系统结构，能以0.1倍速到2倍速之间连续可调播放，同时保持声音的同步。这可以满足一部分人对此特定功能的需求。

智能记忆播放过的光盘/文件播放位置：这一功能对用户来说也非常实用，当我们在看影碟时有时会被事情打断而不得不离开，这样在下一次播放时还要手工搜寻上次播放位置，而《东方影都》可以自动调用、提示，免去了从头再看一遍或手工搜索的不便。

综合评价

由于《东方影都》采用了特别的图像合成和加速技术，使得播放画面相对其它播放软件略胜一筹，没有出现明显的锯齿现象。但其宣称的L1/L2 Cache与BFP (坏帧预测技术)，能够保证烂盘播放画面平滑不出现马赛克现象却有点言过其实，在笔者测试时还是出现了马赛克，严重时导致蓝屏。不过，瑕不掩瑜，《东方影都》表现出的众多优秀功能还是非常不错的。除上面所述的主要功能外，还有卡拉OK选曲及重播、单声道平衡至双音箱、鼠标自动消隐、音频控制支持滚轮鼠标和在线影音等特性。总体来说，《东方影都》还是一款不错的影音播放软件，希望其正式版能给我们带来更大的惊喜。



有备无患（下）——UPS技术与产品综述

YOUBEIWUHUAN

四川 郭应生

第三章 市场格局

引言

中国UPS市场经历过两个发展阶段：第一个阶段是20世纪80年代中后期，UPS厂商通过“不间断电源”概念的导入，对市场进行启蒙教育，使用户对UPS在办公设备正常运转中的重要作用有了较充分的认识，并逐步由“认知阶段”过渡到“使用阶段”。一大批经营传统电源设备的经销商在UPS市场第一轮增长热潮中，把握住了扩充产品线、增强自身竞争力的市场机会，在一定程度上加快了UPS产品到达最终用户的过程；第二个阶段是20世纪90年代初期，UPS市场进入了徘徊、波动的盘整期。此时的UPS市场迫切需要一个崭新的理念，打破长时间以来的沉寂状态，而且要借助能够提供“关键性应用”、具备高可操作性的各类解决方案来推动市场的持续发展。

有分析家认为，中国UPS市场从2000年开始，将进入一个新的阶段。后备式产品的市场份额继续稳步下降，但在线互动式产品并没有因为厂商的市场高投入而增加销量，体现出用户对UPS的理解有了质的飞跃。双变换在线式数字化产品市场需求迅猛，成绩斐然，体现出用户对UPS技术含量的高要求。此外，新的介入者已经开始细化或蚕食这一市场，除一些老品牌外，科尔茂等品牌纷纷进入中国市场，科华等国产品牌也奋起直追。在需求“总体解决方案（Total Solution）”的原则之下，用户似乎更看中的是“解决方案（Solution）”的内容和含金量。

随着进入国内市场的品牌不断增加，以及UPS市场本身的进一步成熟，各厂商之间的竞争也将更加激烈。

竞争态势

市场分析家认为，电源保护目前已从设备保护、数据保护演进到了投资保护。在“设备保护”阶段，在产品的设计中，人们注重对被保护产品的电源环境的了解；在“数据保护”时代，人们注重UPS同被保护产品之间的交互交流，体现出对整个系统的电源管理；而在“投资保护”时代，当投资向网络迁移时，UPS应当对被保护产品产生持久、高效的保护，人们将从软件控制、硬件品质、可维护性等多个方面综合评定产品，注重设备的全功能、高品质。

1999年，APC推出了一系列市场活动以回馈广大用户和合作伙伴的帮助与支持。“动力99全面感受”中国巡展涉及上海、广州、成都、西安、沈阳等31个城市，APC将其最先进的技术及解决方案带给了国内用户。同年，针对中国的电力环境需求，APC还推出了适合小型办公及家用环境的新款Back-UPS 500系列，以及具有防雷击功能的Surge Arrest电源插座。在目前全球劲吹低价电脑风的情形下，要想在一部几千元的PC上再加一部上千元的UPS，这对于用户来讲还是很难承受的。APC公司推出的这两款UPS，浓缩了价值上千元的UPS的部分功能，使更多的中国用户能够轻松、安心地感受到高性能的电源保护。同年7月中旬，APC公司推出了专为Smart-UPS系列产品所设计的Redundant Switch。该产品能够为Smart-UPS增加冗余功能，以进一步提高该产品系列的可靠性与安全性。以往在类似的UPS产品中，只有大型的产品系统才拥有冗余特性，小型产品用户只有单机产品可供选择。此次APC Redundant Switch的推出，使得小型UPS用户也拥有了高端产品的冗余性能。

为感谢近年来广大用户的大力支持，同时促进APC桌面电源解决方案产品Back-UPS和Surge Arrest浪涌保护插座的销售，APC于2000年1月1日至3月30日期间，与英迈国际（中国）公司、北京德加拉信息工程公司两家总代理合作，针对全国范围内的商业PC终端用户，举行了“庆千年大禧，APC送大礼——购APC桌面电源保护产品Back-UPS或SurgeArrest电源保护产品，中2000年大奖”的活动，特等奖为韩国及济洲岛5日游，另有其它奖项若干。与此同时，APC公司还为Surge Arrest举办了有奖征集中文名称的活动。

2000年3月17日，APC公司主办的“‘动力中国’2000年全国巡回展”在京隆重开幕。此次巡展一直持续到4月27日，并覆盖北京、上海、广州、成都等12个

重要城市。在此次巡展中，APC针对金融、电信、政府等重点行业和机关用户，推出了网络高可靠电源保护解决方案及新的服务项目。同时，惠普、微软、思科等合作伙伴也加盟了此次巡展，与APC携手为用户提供整体的面向行业的网络可用性解决方案。

除为用户提供高可靠的产品外，APC公司的技术与服务支持也为其“网络不间断”电源保护解决方案提供坚实的后盾。APC向中国用户推出了其全面、灵活，可由用户自主选择的服务及产品，其包括：电话支持服务、电力环境现场勘测、系统的安装调试、网络/软件及附件集成服务、保修期升级服务、Silcon服务包、及时有效的响应升级服务及保外服务。1999年10月1日，APC公司顺利完成了国庆50周年天安门庆典活动的保驾护航工作，这标志其提供的整体电源保护解决方案又一次得到了用户的肯定。

针对保外服务价格较高的问题，在2000年3月，APC推出了保修期延长服务（续保）。该服务项目分别针对Silcon产品系列的“年度维护计划”和Symmetra及其它机型的“现场支持服务”，为APC的硬件提供了保修期以外多年服务的解决方案，是用户较为经济的选择方案。APC公司与国际著名的操作系统厂商Novell、微软等进行的长期战略伙伴关系的合作，使得APC的电源保护软件获得了最广泛的认证，具有全面的平台兼容性，从而保证了APC的UPS成为大多数计算机厂商和信息系统用户的首选保护产品。随着全球IT领导厂商战略中心的转移，IBM、HP、Sun、联想、华胜等公司纷纷与APC携手在中国以捆绑销售的形式共同开拓UPS市场。

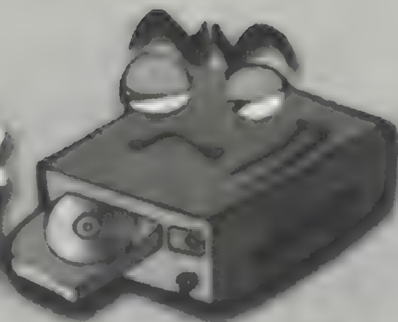
2000年3月，APC作为唯一一家电源保护厂商，被微软指定为Windows 2000开发内置UPS监控管理插件。伴随中文版Windows 2000在国内的发布，APC再一次为需要远程UPS监控和管理功能的Windows 2000用户提供了十分先进的管理软件Power Chute plus。该软件可为使用基于Windows 2000、Windows NT 4.0的桌面系统、工作站和服务器的用户提供整体的可靠性和可用性。

面对全球经济快速变迁及竞争日益激烈的环境，Chroma与世界零组件大厂及专精于行销服务的企业长期合作，在研发、生产、行销、应用咨询到售后服务等环环相扣的经营体系中，发展出高品质的完整解决方案。Chroma的经销与技术服务点遍及全球，并陆续在北京、上海、深圳、台湾、香港等地设立分公司。Chroma以完善的行销及技术服务网络系统，快速回应来自于用户购买前的规划咨询与购买后的售后服务，为用户带来最大的利益。Chroma在进入中国市场之前，全面分析了UPS市场的演变过程、厂商的竞争形式、市场的应用环境、用户的选购心理和商务层面中的诸多因素。Chroma倡导的“网络核心保护”是综合分析这些因素的结果。该方案具有以下4个方面的内容：Chroma为用户提供优质的核心保护产品；Chroma为用户提供完整、简洁、方便的核心保护管理软件；Chroma提供一整套的合作计划，使用户更能完整了解“核心保护”的内容；Chroma对代理商进行全套的支持培训，使得他们能从产品的销售商转变为方案供应商。

为真正保护山特用户的合法权益，有效打击充斥UPS市场的假货，山特公司于2000年新春之际，在全国范围内设立的“山特无假认证店”开始全面运营。此项活动具体来讲是指：凡从“山特无假认证店”选购山特UPS的消费者，不但可以充分享受山特公司“服务直通车”所包括的“3年保修、全国联保、定期巡检”等快捷、细致的服务，还可以放心接受山特公司及其经销商们的郑重承诺：拒绝售假。也就是说“山特无假认证店”如违反承诺，销售假冒山特UPS，用户可利用山特在全国各分公司开设的800热线电话直接向山特公司投诉，经查证属实后，将无条件为用户更换山特品牌新机，并依据当日购机款单全额赔偿。“山特无假认证店”的推出，是山特公司在秉承“客户至上、永续服务”理念的基础上，进一步完善其客户服务体系的有力举措，这样可以正确引导消费者通过正当的供货渠道购得可靠的山特UPS产品，使消费者买得放心，用得安心。同时经销商还将得到山特公司所给予的一系列强有力的市场与技术支持，包括广告宣传、店面装饰、销售奖励等，加之定期对“山特无假认证店”的售前、售后服务人员提供技术培训，保证为消费者提供优质、快捷、全面的服务。通过“山特无假认证店”的认证，厂商和用户能更加明确经销商所应承担的责任，有效地扼制其销售假冒产品，从而进一步规范市场体系，使售假者无机可乘，实现“真”情服务。

经过十几年的耕耘，山特在中国市场的服务内容包括全系列产品的3年保修、全国联保、定期巡检、24/48小时现场服务、800免费服务电话等。目前，山特已拥有1个客户服务中心、8个分公司、20个服务站，60多个正式授权的维修站，其服务网点遍布全国。每个山特服务站都拥有一批具有实践经验及专业技术的维修人员和充足的维修备件以及统一的服务形象，为用户提供全方位的服务。

重庆邮电学院年度山特奖学金，是专门为表彰奖励那些热爱社会公益事业、成绩优秀的在校研究生而于1999年初设立的。评定时间为每学年末，名额由学院各系推荐，全校共评选出5名同学进行表彰。在奖学



金颁发仪式上，山特公司有关人士表示："在现今知识经济的时代中，国家的繁荣富强要求我们竭尽全力提高人才教育的质量，其中最重要的一环是将教育机构和企业联合起来，双方各尽所能，加大教育过程中的科技运作，提高学生们的综合动手能力。"据了解，山特公司已与多所学校建立了良好的合作关系。通过这种合作，山特在技术和人员等方面都获益匪浅，并得到了许多反馈意见。例如山特M系列后备式UPS最早并不是按照适应国内环境的思路，而是基于全球化的销售理念设计的，因此在电路设计上并不完全适应国内的电力环境，电压输入范围较窄。通过1996年与某大学的技术合作项目，山特公司对其进行了局部改进，推出了完全针对国内电力环境而设计、输入电压范围较宽的K系列产品。该系列产品具备稳压功能，并简化了设计，最终使山特公司的UPS产品更加贴近用户的需求。

爱克赛公司为适应中国和全球市场的需求，提出九九归一、IT天下已三分、世界发展的动力等全新理念，为爱克赛公司跨世纪的发展奠定了坚实基础。

2000年4月3日至6日，爱克赛公司在海南省三亚市举行了一年一度的公司年会和经销商年会。会议规模宏大，到会人员包括北京、上海、广州、成都、香港5家代表处的销售、市场、工程、技术支持等人员。同时，韩国、日本等国家和台湾地区的代表机构及经销商也参加了此次年会，参加人数和规模超过历届。与会的各个代表处及国家、地区相关人员对1999年的工作做了细致的总结。其中，国内的全体员工经过团结努力，一举拿下世纪末中国政府最大的邮政综合网、国税的金税工程、国庆军事指挥中心、澳门回归庆典等订单，因而受到特别嘉奖。同时，会议就2000年的销售、市场、服务、新产品等问题作出了明确的规划：2000年爱克赛公司计划在1999年的基础上市场增长15%，在行业、区域等方面加大力度，市场活动与广告、公关相结合；继续加强技术培训及售后服务等方面的力量；充分发挥厂商与经销商在销售、市场、服务等领域的全方位合作，并在具体操作的细节上针对不同地区作出了明确安排。

近期，爱克赛公司又召开了2000年经销商年会。通过此次年会，爱克赛希望与二级代理商进一步沟通。展望2000年，爱克赛公司对未来中国的经济发展充满信心，并会将最新研制的高可靠、高稳定的单相、三相UPS产品与经销伙伴一道鼎力奉献给中国广大用户。

HP UPS以其在中高档产品中具有竞争力的价格为基础，为用户提供更高品质的高可靠性产品、完善的产品功能、更及时的售后服务与技术支持以及更具吸引力的产品造型设计，努力在用户心目中创造出一种全新的UPS电源形象。

随着HP UPS跨世纪战略的展开，其中国地区独家总代理普宏公司表示，将在中国大陆市场建立以客户为中心、以服务为导向、以三赢为目标的全面营销体系。其中用户被定义为包括最终用户、代理商及经销商；服务被定义为提供更有效的供货渠道、更有竞争力的高附加值产品、更及时完善的服务体系；三赢被定义为最终用户、渠道商（代理商/经销商）、普宏公司3方受益。

1999年，科华公司在全体员工的努力和新老用户的支持下，取得了良好的市场业绩，销售额超过1亿元人民币，以良好业绩奠定了其在UPS行业中的重要地位。着眼于未来，今年科华将继续致力于发展UPS产品，包括研发生产新型大容量UPS、智能化和网络化UPS，以及满足网络发展需求面向大众的家电化UPS。

在高端产品领域，科华将进一步强化销售服务队伍建设，为用户提供更好的售前、售中和售后服务。在解决方案、用户培训、技术服务、维修维护等方面进一步提升，让用户更充分、更可靠地使用科华高端UPS；另一方面，科华将进一步加强与战略合作伙伴之间的关系，引进推广当代最新的UPS技术和产品，希望通过科华以及更多兄弟厂商的共同努力，推进我国UPS产品市场以及计算机事业的快速发展。

个人电脑普及率的迅速增长给小功率UPS的应用带来了巨大商机。在看到这个潜力巨大的市场的同时，科华公司致力于推动小功率UPS的家电化进程，开发研制各种小型化、数字化、智能化、人性化的低端UPS产品来满足用户的需求。同时，科华公司开发生产网络电源保护的相关电源配件，以适应Internet的发展。在向市场提供更多的产品资源的同时，为更好地贴近用户需求，科华继续加大销售渠道建设的力度。科华认为，UPS产品销售渠道的建设是一个巨大的系统工程。为此，科华制定出一整套相关方案：首先，继续完善已有的高端UPS产品直销渠道；其次，大力发展低端UPS产品代理经销商；第三，积极发展直接面对用户并快速响应的电子商务；第四，通过OEM方式输出UPS产品，并进一步拓展国际国内市场。"用户至上"始终是科华公司最基本的经营理念，质量和服务是其生存、发展的根本。

结论

★ 用户需求的变化带来市场原动力的变化，市场

原动力的变化带来厂商策略的变化，而厂商策略的变化又会导致销售渠道队伍的变化。UPS渠道队伍目前正处于转型期，而鱼龙混杂、泥沙俱下往往是转型期的特点。健全渠道网络、明晰渠道层次、规范渠道运作是UPS厂商目前进一步拓展市场的首要任务。

要想运作起一个健康的渠道系统，规范与高效犹如同一枚硬币的两面，均不可偏废。此外，UPS厂商还需要通过激励机制和约束机制的不断完善，来实现UPS销售渠道的升级，增强价格管理的可操作性，把握渠道队伍稳定性与流动性之间的关系。

★ 在未来的UPS市场上，产品与技术的差异将日渐缩小，UPS厂商之间服务的竞争将是市场的主旋律。能否在未来的UPS市场竞争中取得优势，就要看厂商能否用好服务这个竞争“利器”了。随着服务市场的日渐规范，无论是有偿服务、无偿服务、厂商自己做服务还是服务外包，都应以用户的需求为导向。

作为有高技术附加值的UPS产品，特别是应用于关键业务的大功率UPS产品，用户对其服务的要求越来越高。售前的电力环境勘测及购买产品后的安装、调试、开通和售后的维护等服务，都已成为用户选择产品时所主要考虑的因素。

★ 对于经销商来说，选择合适的产品线是关系到自身生存和发展的头等大事。如何在保持既得后备式UPS客户群的基础上，把握最新的技术潮流和用户需求，加大在线式、在线互动式UPS在经营结构中的比重，提高销售及服务人员的素质，应该是UPS生产和经销商们未来一两年内需要考虑的主要问题。

第四章　选购方案

选购策略

一台UPS至少可以使用3年以上。用户在挑选UPS电源时，应根据自己的要求来确定挑选标准，选择最适合自身业务需求的UPS，而不是最便宜或最高档的。在选购UPS之前，用户应就负载设备所处理资料的重要性、各种用电设备对电源质量的要求、安装与空间要求以及经济预算等因素综合考虑。同时，UPS的重量和体积大小是否合适也是我们在选购时所应注意的问题。

接下来，用户应了解所需UPS的容量，并考虑未来扩充设备时的总容量。此外，选择有信誉的品牌与制造商是必不可少的。当然，在购买UPS时还要注意其输出功率、可供电时间长短、输出电压波形、瞬时响应特性、输出频率稳定度、波形失真系数、输出电压稳定度、安全性能、可维护性能及价格等诸多问题，在此就不详述了。

简而言之，用户应根据自身的业务需求来选购适当的UPS产品，并至少应从这3个方面来进行考虑：技术性能、服务保证和产品价格。

选购步骤

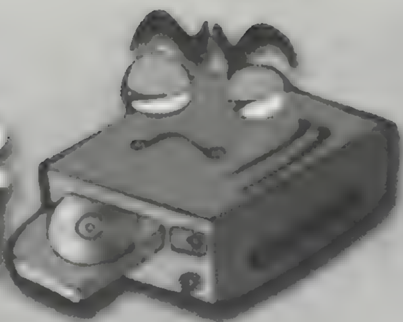
一、用户要确认需要使用何种类型的UPS

就中国目前的电力情况而言，UPS是一种非常必要的电源保护设备，不同的用户对UPS类型的需求也不尽相同。重要设备必须选用性能优异，安全系数极高的在线式机种。在线式UPS（其中又分为3端口式和串联在线式两种）不论市电是否异常，它的输出电压始终由UPS的逆变器提供，因而其转接时间为零。再者在线式UPS多输出正弦波，稳压稳频，保护功能和扩展功能都很强，还能适应较宽的市电范围和频率跟踪范围，因而适用于对供电质量要求较高的场合。在线式UPS功能完善，能抵抗来自电网的各种侵害，像高压、尖峰、浪涌、杂讯干扰等，并输出纯净的电力。但在线式UPS的电路相当复杂，导致价格较高。后备式UPS在市电正常时输出的是市电，当市电异常时立即启用自身的逆变器，将电池电能转变为交流电提供给负载，转接时间一般在3ms至8ms之间。

网络用户除选用在线式UPS外，也可以考虑在线互动式UPS。在线互动式UPS虽然种类较多，但品质良莠不齐。在选购时，一定要认准品牌。个人及家庭用户可以考虑用后备式机型。后备式UPS价格相对较低，且外型小巧，是个人电脑的理想伙伴。它在从市电切换到电池供电时有10ms左右的转换时间。尽管这个时间很短，但是对精密仪器来说就很可能是致命的，对于那些要求带发电机及长时间供电的场合，简直就是无法接受的，因此不适合要求极高的用户使用。而PC带有存储电能的电容，可以忍受小于20ms的停电转换时间，所以不会影响PC机的正常使用。对于一般的个人用户，选择后备式UPS就可以了。通俗点说，在线式UPS就像一个贴身保镖，可以随时给你妥贴的保护。而后备式UPS就像110，一有情况，立马赶到。刚才说过，由于在线式UPS的性能比后备式UPS高得多，而且噪音小，内部结构也复杂得多，价格自然就比较昂贵。

对供电质量要求很高的计算中心、网管中心（例如银行、证券、航管中心等），为确保对负载供电的万无一失，常需要采用以下几种具有“容错”功能的冗余供电系统：

主机一从机型“热备份”冗余供电系统。其结构形式是将主机UPS的交流旁路连接到从机UPS的逆变器电源输出端。万一主机UPS出故障时，改由从机UPS带



载。这种冗余工作方式由于没有“扩容”功能并可能出现4ms的供电中断，从而使其应用范围有限。

“1+1”型直接并机冗余供电系统。它是通过将两台具有相同功率的UPS的输出置于同幅度、同相位和同频率的状态而直接并联起来。正常工作时，由两台UPS各承担1/2负载电流。万一其中一台UPS出现故障，由剩下的一台UPS来承担全部负载。这种并机系统的平均故障工作时间（MTBF）是单机UPS的7到8倍，从而大大提高了系统的可靠性。

二、确定你所需要的UPS功率（VA）值

列出所有需要保护的设备，别忘了显示器、终端、外挂硬盘以及其它重要设备。每一设备均有电压及电流要求（这些数据可在设备后背的铭牌上找到）。把两者相乘即可获得伏安（VA）数。有些设备用瓦特（W）表明电能需要，将瓦数乘以1.4即可获得大致的伏安数。将所有部件的VA值汇总，再将汇总值加上30%的预留扩充容量，以备系统升级时使用。

三、确定负载设备所需要的备用时间

断电时，负载设备只需进行存盘，关机操作的，建议选择标准型UPS；断电时，负载设备仍需进行长时间运转的，应选择长效型UPS。

选购技巧

UPS依备用时间可分为标准型及长效型。标准型UPS备用时间为5到15分钟，长效型为1到8小时。不少用户对于如何选用适合的UPS配套电池而大伤脑筋。UPS配套用电池多数采用免加水铅钙电池，少数用户选用寿命长达15到20年的镍镉电池。在这里，我们建议你选用寿命为5到7年的免加水铅钙电池，以搭配你的UPS使用年限。

购买UPS并不一定需要软件，但为了增强并完全发挥UPS的效能，一套适当的UPS监控软件是必需的。一般使用者最需要知道的是市电是否正常以及电池电压是否太低，当上述情况发生时使用者可以马上储存或结束正在进行的工作。软件还可达到电力管理的目的，通过软件所记录的资料可以了解当地的电源是否稳定、容量是否足够。所以站在专业的立场，建议购买UPS时应同时购买相应软件，以达到完善的电力保护效果。目前市场上已有少数UPS品牌可以提供较为齐全的配套软件。UPS配套软件可分为单机使用、局域网（Intranet）、广域网（Internet）使用的软件。

用户应根据所用设备的负荷量统计值来选择所需的UPS输出功率（kVA值）。为确保UPS的系统高效率并尽可能地延长UPS的使用寿命，一般推荐参数是用户的负载量仅占UPS输出功率的60%到70%为宜。大量实践证明，采用单台容量较大的UPS集中供电方式，不仅有利于集中管理UPS，有效利用电池能量，而且还能降低UPS的故障率。

UPS的寿命依使用情况、环境等有所不同。一般UPS在正常使用情形下均可使用3到5年甚至更久。不管UPS的充电器是否具有充电温度补偿功能，都必须将UPS用的蓄电池置于20℃到25℃之间。过低的环境温度会造成蓄电池的放电容量下降，超过25℃时，会造成蓄电池的使用寿命缩短。当电池寿命已到时，只需要更换新电池即可。故选择UPS时，应选择有“电池更换”指示灯的UPS。

良好的稳定性及可靠性是衡量UPS质量最重要的指标。与之相关的因素是当地有其及时的销售与维修服务，其厂商具备优秀的研发工程人员和具备产品创新开发能力，产品效率高、噪音低，厂商声誉较佳、财务结构健全，产品经过国内外检验机构认证合格（如TUV、UL、CSA等），厂商经过国内外检验机构认证合格（如ISO9001、ISO9002等）。

过去个人电脑用户大多使用DOS操作系统来处理个人资料。在停电事故发生时，信息的丢失仅局限于几笔个人资料而已。但对于网络系统而言，则需肩负电脑工作站资料的管理和使用。虽仅是短暂的停电，但对系统所造成的损害以及大量资料的丢失是无法估量的。此时，网络UPS的重要性就显得越来越突出了。选购适合网络系统使用的UPS的用户，首先要考虑UPS的品牌是否是一个能够保证永续经营的公司，是否重视服务。对于应用在网络系统上的UPS，其附加价值即为其在网络上的应用能力。是否拥有网络环境的监控软件可供选购，将成为选购网络UPS的必备考虑。

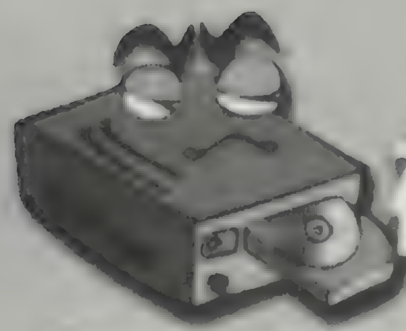
此外，UPS监控软件功能的强弱是选择UPS的另一考虑重点。因此选择UPS时可先挑选物超所值、智慧型、可作网络监控或远端监控的UPS。待来日需要在网上作UPS监控时，再追加购买UPS的监控软件，作升级的应用即可。

第五章　使用方案

正确使用UPS

在使用UPS之前，先让我们了解一下UPS是如何进行工作的。

UPS的供电原理是当市电正常时，机器将市电的交流电转为直流电，而对电池充电，以备电力中断时使用；一旦市电发生异常时，再将储存于电池中的电能转换为交流电，供给负载继续使用，实现不断电功能。这里需要强调的是UPS并不是停电时才会动作，如遇到电压过低或过高、瞬间浪涌等足以影响设备正



常运转的情况时，UPS均会动作，给设备提供稳定且纯净的电力。

由于一般负载在启动瞬间存在冲击电流，而UPS内部功率元件都有一定的安全工作范围，尽管在选用器件时都留有一定的余地，但过大的冲击波还是会缩短元器件的使用寿命，甚至造成元器件的损坏，因此在使用UPS时应尽量减少冲击电流所带来的损害。

一般的UPS在旁路工作时抗冲击能力较强，我们可以利用这一特点在开机时采用以下方式进行：先送市电给UPS，使其处于旁路工作，再逐个打开负载。先开冲击电流较大的负载，再开冲击电流较小的负载，然后UPS面板开机，使其处于逆变工作状态。需要注意的是，在开机时千万不能将所有的负载同时开机，也不可带载开机。

关机时先逐个关闭负载，再将UPS面板关机，使UPS处于旁路工作而充电器继续对电池组充电。如果不需要UPS输入，将UPS完全关闭，再将输入市电断开即可。

后备式UPS在市电正常情况下，皆为旁路供电，只能靠输入保险丝来保护。如果用户使用时不注意这点而超载使用，虽然市电状态下UPS还可继续工作，但当市电异常转电池逆变工作时，就会因过载保护而关机，严重时还会造成UPS损坏，给用户带来一定的损失。因此在使用后备式UPS时，应特别注意不要超载使用。

长效型UPS由于采用外接电池组以延长供电时间，所以外接电池的好坏直接影响UPS的放电时间。由于长效型UPS外置电池与UPS主机是分开的，相互之间由电池连线连接，一般正常使用时不会有什么问题。但当用户在装机或移机时就需要进行重新连线，此时应注意电池连接的电压极性要正确，同时电池与主机之间的连线先不要连接，等UPS市电输入产生充电电压后再连接，即UPS先上市电，再接电池。

UPS是比较精密的设备，在正确使用的基础上，还需定期进行维护和保养，才能更好地延长其使用寿命。蓄电池是UPS设备中比较昂贵的元件之一，使用不当容易造成损害。因此对蓄电池的正确维护显得尤为重要。要定期（6个月左右）检查UPS电源内电池组中各单个电池的端电压，若其超过正常值1V以上时就需要进行维护。蓄电池组应在0℃到30℃的环境中使用，温度过高蓄电池的使用寿命将大大缩短；温度过低，蓄电池实际可释放的容量将大大减少。蓄电池存放一段时间后要进行充电，对于UPS长期处于市电供电而很少用电池供电的情况下，要定期让蓄电池进行充放电。蓄电池深度放电时对电池有很大的影响，一般情况下要尽量避免。UPS电源中所使用的免维护蓄电池不能用快速充电器来充电，否则很容易损坏蓄电池。

利用网络来监控UPS，可以利用计算机现有的RS232通讯接口与UPS的RS232通讯接口相接，再在计算机上安装相应的监控软件。而连接UPS的计算机在网络上是一个节点，有其独有的IP地址。网络上的其他用户或网络管理员只要输入连接UPS的计算机的IP地址，即可看到UPS的任何信息。还可利用SNMP适配器，它基本上与上述计算机与UPS的连接方式相同，只是计算机被SNMP适配器取代了，而且此SNMP适配器亦有其独有的IP地址。网络上的其他用户或网络管理员只要输入相应的IP地址，亦可看到UPS的所有信息。

为了提高UPS的运行效率和可靠性，有的UPS厂商为他们的大功率UPS设置了“经济”运行模式，方法如下：在UPS输出端设置一个无触点智能开关（实际上是旁路开关），当输入电压与输出额定值之差在一定范围内（可设置，例如±3%，±5%等）时，智能开关运作，直接由电网通过智能开关向负载供电，此时的运行状态与后备式UPS相同。尽管此时的输出常规指标降低了（仍满足负载的各种要求），但却大大提高了UPS的输出能力。在电网条件较好的环境下，这未尝不是提高UPS可靠性的行之有效的措施。

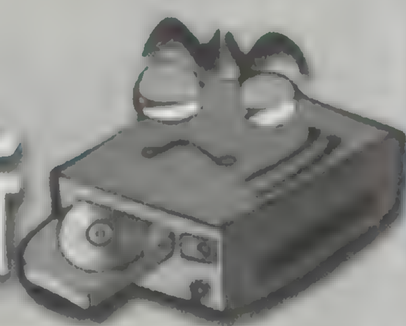
UPS使用注意事项

一、在使用UPS之前，请务必仔细阅读随机的《用户指南》。

二、在开机前，要确认输入市电连线的极性是否正确，以确保人身安全。充分注意负载总容量不能大于UPS的额定功率。市电中断后，UPS由电池供电而自动关机后，不要再利用UPS电池开机供电，以避免电池因过放电而损坏。当市电发生异常，UPS转为电池供电时，对标准机而言，应及时卸载关机，待市电恢复正常后再开机使用。标准机不能外接电池作长效机使用，否则机器和电池容易损坏。

三、UPS不宜长期工作在30℃以上的环境中，否则会大大缩短电池使用寿命。不要将磁性介质放在UPS上，否则容易导致UPS机内数据丢失而损坏机器。UPS比较适合于带电容性负载，而不适合带电感性负载（例如空调、吹风机、电钻等）、半波负载及冲击性负载（例如打印机）。输出为方波的UPS不能带电感性负载。

四、UPS不宜一直处于满载和轻载状态下运行，一般选取额定容量的50%到80%为宜。



DVD光盘驱动器选购指南

湖南 苏旅

DVD是Digital Video Disc（数字视盘）的缩写，是近几年来兴起的一种大容量新型光盘。相对于传统的CD盘片来说，它技术先进，容量大为增加，一般都达到了4.7G左右的容量，是传统CD盘片的7倍多。一直以来，DVD光驱都是广大DIY穷鬼们可望而不可及的高端产品，性能优越但价格昂贵。好在进入2000年以来，随着厂商生产能力的增加和市场需求的加大，DVD光驱也如同其它电脑奢侈品一样，在产品性能逐步提高的同时，价格却降下来不少。如创新推出了999元的12速DVD光驱，NEC推出了千元左右的10速DVD产品，而作为先锋OEM的Acer 16速DVD更是降到了1100元以下。目前，市场上的DVD-ROM种类繁多，高端高性能的产品层出不穷，当然一些所谓5、6百元的滞销、返修也混入其中进行销售。面对这纷繁复杂的市场环境，该如何选择一款好的DVD光驱产品呢？经过长时间的市场调查和商家走访，笔者有幸买到了一款目前最高速的明基1640A 16速DVD产品。使用后的效果令我颇为满意，不过选购的过程却也不轻松。在这里，笔者把自己的使用感受及购机经验总结出来，以便让更多的DIYer能够选购到更好的DVD光驱产品。

DVD光驱使用效率问题

选购DVD光驱前我们先要考虑好一个使用效率的问题。目前DVD光驱的使用范围仍然不是很广泛，一方面在多媒体影碟市场上出现了不少DVD盘片，DVD影碟的效果出色而价格并不高，是取代VCD的最好选择，因此不少DIYer在购买时的首选目的就是观看DVD影片。但目前一台国产DVD影碟机的价格也在2000元以下，两相比较下来，取舍就成了一个问题。同时，在传统的数据盘片市场上，CD数据盘仍占了绝对数量，而DVD数据盘却很少见。因此在购买DVD光驱前应该首先考虑到使用效率的合理性。笔者作为先尝螃蟹的人，对这一点更是深有感受。

选购注意事项

当然，DVD光驱自身的性能还是大家在选购时所最关心的。下面就让我们来看看在选购DVD光驱时应该注意的一些问题：

光驱装入结构的选择

目前DVD光驱的装入结构主要分为2种：托盘式和吸盘式。托盘式是目前广泛采用的一种DVD光驱装入方式，使用时必须先按下出盘键让光驱伸出个托盘，然后再将盘片放在托盘上面送入机器。这种方式由于设计结构简单，故障率低而深受欢迎，如创新12速、Acer 16速等都采用了这种装入方式。吸入式是先锋公司独创的一种光驱装入方式。采用该技术的光驱口有一个夹缝，使用时将光盘塞入夹缝即可，而按下退出键又可将光盘退出。这种方式虽然设计结构稍稍复杂了一些，但由于其性能独特，防尘效果较好，因而受到不少前卫DIYer的欢迎。目前采用该技术的光驱主要有先锋16速DVD及先锋OEM的Aopen 10速产品。2种装入技术各有特点，前者设计简单安全性能高，使用起来比较简单；后者虽然前卫有个性，光驱的安装方式自由度大，但同时也有卡碟现象出现的隐患。因此选购时必须权衡利弊，认真取舍。笔者用的这款Acer 16速DVD设计还是采用托盘式结构，虽然保守，但也让人比较放心。

光驱接口和缓存问题

目前的光驱接口主要分为IDE接口和SCSI接口2种，当然也有少量的外置并口、串口、USB接口的产品。为了照顾民用市场，目前国内的主流DVD光驱大多采用了IDE接口设计结构。其价格便宜且安装容易，性能也不错，如果能支持UDMA技术的话其CPU占用率还会更低。这相对于高速但价格昂贵并且还需要SCSI卡的SCSI接口DVD光驱来说，有着很大的便利之处。

此外，DVD光驱的缓存大小也是提高光驱综合性能的一个重要因素，理论上缓存大的机器读取速度就要稳定一些。我的这款Acer 16速DVD采用IDE接口设计并带512kB Cache，属于主流配置。

读盘速度和格式的要求

DVD光驱经过几年的发展，其速度已经从刚开始的单速、倍速提高到了目前的12甚至16倍速。而在读取普通CDROM盘片时速度也可以达到40速左右。但目前的DVD主要是用来看DVD影片，所以速度的单方面提高并不能带来产品质的改变，只能说是为将来读取DVD数据盘片打基础。在读盘格式方面，一般的DVD光驱都应该能顺利读取DVD、DVD-R、DVD-RW、CD、PHOTO CD、CD-DA、CDR、CDRW等多种类型的盘片，不过对于我们个人用户来说，能正确识别主流DVD及CD盘片就足够了。此外，在选购时还应注意DVD光驱的寻道时间。一般来说DVD读取的寻道时间多在100ms以下，而CD读取的寻道时间多在85ms以下。

光头技术的选择

DVD光驱的650纳米波长激光信号并不同于780纳米波长的CD激光信号，但DVD光驱又必须兼容CD光盘，因此DVD光驱读取CD光盘时必须使自己的激光头能发出适合CD的光束。就目前而言，通常主要有这样几种读取方式：第一种是索尼的独立双镜头技术，采用不同的双光头技术来实现DVD/CD双重读取，兼容性比较好但成本高、速度慢。其次是东芝的切换双镜头技术，它使用2个焦距不同的镜片切换光束波长，效果不错但成本也比较高，而且还有机械噪声。第三种是日本先锋的双焦距单镜头技术，该技术虽然采用的是同一个镜头和同一组激光发射器，但其利用液晶快门的技术来控制焦距，从而读取不同的光盘，实现成本较低速度较快。最后是松下独创的单光头双波长方式，利用单一光头发出两种不同波长的光束，制造成本最低。4大技术由于各有特色，所以都广泛地应用于DVD产品之中。由于能力有限，笔者无法得知Acer 16速DVD为何种读取方式，不过考虑到Acer和先锋长期以来特殊的合作关系，嘿嘿……

DVD光驱的锁码问题

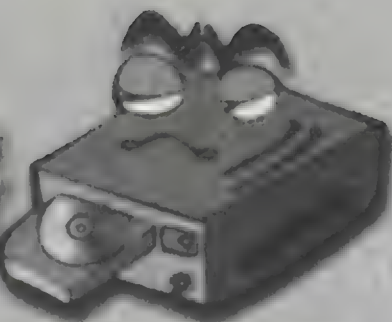
由于早期DVD厂商为了获取市场份额，大量设计销售不符合规定的全区DVD光驱产品，因而DVD光驱区码问题又被各大DVD监督机构重新提上议题。进入2000年以来，几乎所有品牌的新型高速DVD驱动器都被设置了严格的锁码功能。经过我的使用，发现这款Acer 16速DVD也不例外。看来“树大招风”这句话确实没有错……不过国内出现的DVD盘片大多为全区码或中国区码的，因此锁码问题也并不是想象中的那样严重。

其它方面的应用功能

这方面笔者只谈两个问题。一个是DVD光驱的读盘能力，还有一个就是多媒体应用功能。对于前者我想不少DIYer肯定不会陌生。如今买光驱时都流行选择读盘能力强的产品，而由于DVD盘片自身特殊的结构，对于光驱的纠错能力要求并不高，所以对于一般质量的DVD盘片大多数DVD光驱都能胜任。而多媒体应用方面主要是指产品对于Audio CD的播放性能，一般市面上出现的新型DVD产品大多支持CD播放和CD-DA数码输出功能。不过据我观察，该机尽管耳机插孔、音量调节旋钮、紧急退片插孔和各类按键一个也没少，却唯独少了CD-DA数码输出接口，这无疑是个遗憾。

光驱自身质量及售后服务

购买DVD光驱时必须要充分检查产品质量。首先是外观检查，必须严格查看光驱外部包装和相关配件。目前市场上的DVD光驱产品有带包装和无包装2种情况。对于无包装的产品，建议最好不要选购，因为该类产品很可能是无售后服务承诺的水货，或是所谓从整机中拆下来的零件，还有可能是一些滞销或者返修产品。对于带包装的产品，在选购时要注意产品的包装是否封紧干净、外观印刷是否精美清晰、内置泡沫是否完整无破损、附带的连接线和驱动盘是否整洁齐全等等。一般来说，这样的产品品牌代理商和信誉好的公司都有销售，自然售后服务承诺也比较正规了。其次是检查产品本身的质量情况。首先观察一下DVD光驱的结构和做工，看其面板外壳是否平整无毛刺并且手感好，做工是否精细并且结构细密。然后再查看其外壳上的商标贴纸，是否有详细的技术参数、字样印刷是否清晰、有没有产地和安全标志。此外，DVD光驱在购买时大多附送相应的DVD播放软件。这款Acer 16速DVD设计得比较干净整洁，同时还带有驱动磁盘、音源线、使用手册等完整附件。同时，这款产品还附送了内含Cyberlink联讯的PowerDVD播放软件和影音播霸PowerPlayer软件的光盘1张，可以方便地播放DVD影片。



简单的测试

好看不如实用，购买DVD产品时一方面要注重性能技术参数等理论指标，同时也要通过亲身体验来测试一下机器的实际性能。开机测试DVD光驱主要注重机器噪音的大小、读盘速度的流畅以及读盘性能的稳定。这方面可以通过自带DVD及CD盘片和专用的DVD SPEED TEST等测试软件进行测试，而产品也最好经过一定的测试后方可决定是否购买。

DVD光驱已被越来越多的DIYer们所青睐，笔者希望生产厂商能不断进取，继续在技术上勇于突破，推出更多更好的DVD光驱。同时也祝愿各位DVD DIYer能深刻理解DVD选购原则，购买到一款好的DVD光驱产品。

征稿启示

大家好，我是Walker，因工作原因原“硬件评析”栏目编辑王泉离职，现在由我负责这个栏目，希望能够得到朋友们的支持和帮助。“硬件评析”这个栏目主要的目的是帮助广大电脑爱好者了解硬件技术的发展趋势，提高市场辨别能力和硬件的应用水平，能够采购到称心满意的硬件产品并把它们的性能发挥到极限。欢迎各界朋友不吝赐稿，你的稿件一定会得到最及时的回应和最好的待遇。电子函件来稿请发至tools@popsoft.com.cn或walker@popsoft.com.cn邮箱，信件请寄北京市和平门邮局3056信箱 硬件评析栏目收，邮编100051。

招聘启事

你是电脑高手吗？你文思敏捷吗？你拥有热情和干劲吗？你期望投身一份非常艰苦但前景同样非常美好的事业吗？这里有一个机会！

因工作需要，我们目前招聘软硬件评测工程师2名、硬件栏目编辑3名，人员要求：有志于从事IT业的报道传播工作，具有实现目标所需的恒心和勇气；具备电脑软硬件及网络的相关知识和技能，关心IT行业的信息与动态，对于事物有自己的独立观点和看法；能够独立完成软硬件产品的对比评测任务并撰写出高质量的测试报告；英语水平较高，能够独立获取国外相关信息。以上人员需要大专以上文化程度，男女不限，年龄在20-35岁之间。有意者请将身份证复印件、学位证明复印件、有关简历、联系方式及相关作品寄往北京市和平门邮局3056信箱，邮政编码100051，请于信封上注明“应聘”字样；或发电子函件至walker@popsoft.com.cn邮箱，我们会尽快予以答复。

本招聘截止日期为2000年12月15日。

（上接46页）划等号。现在SONY新开发出MiniDisc 2，这个系统可以存储640MB的资料，仅比以前的MD厚1毫米，估计可以取代3.5英寸MO了。

MD的录音技术建立在磁场调制抄录系统上。放入录音源后，它将在激光束及磁力装置的运作中旋转，以在MD上进行录音。在录音时，两面的光束闸均会打开，以露出盘片。这时，激光束将盘片上的一个小点加热至居里温度（即摄氏180度），在此温度下所有的磁性品质均被中和。与此同时，磁头发出与从录音源所接收的信号互相对应的电磁场。随着CD的转动及冷却，全新的一组磁化资料便由磁头制造而成。这组新的磁化资料即相当于所提供的声音信号，可被激光拾声器所读取。MD重复录音的次数可多达10万次，而且无损音质。

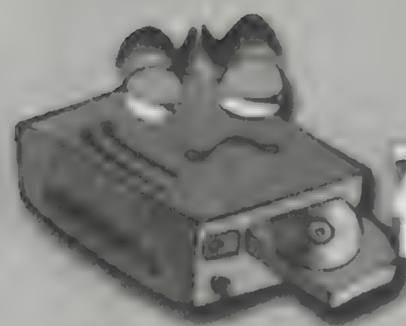


MP3，即MPEG Audio Layer3技术，可将声音以1:10甚至1:12的倍率进行失真压缩。压缩比越高，失真就越大。MPs最高可用24bit/48kHz压缩（其实跟没压一样），最低以8bit/8kHz压缩（连卡带都不如，没法听），所以MP3的音质不固定。大街上的MP3光盘和从网上DOWN的MP3，指不定是拿什么水准压的呢，还是自己用CD压吧。MP3其实就是一个文件，所以你只要保证存储介质不磕碰、不长毛就行了。MP3失真压缩的先天弊病就是压缩时使音质降低、声场变窄，声音听起来发“硬”发“紧”，不舒服。



看来还是MD更好一点，对不对？我们的音乐制作者们总不能去折磨自己的耳朵吧。

所以我建议的方案是：一台中档配置的电脑+Live！数码豪华版+光纤子卡+电吉他+效果器+MIDI键盘+监听音箱+MD随身听。一次性投资是大了点，不过可以慢慢来嘛。希望各位音乐爱好者都能拥有自己的音乐创作工作室，都能自做出自己的专辑来。



最近国内的PUNK（朋克）音乐发展很快，出现了不少乐队，如“花儿”、“新裤子”等，再加上以前国内外的大牌摇滚乐队，你是不是已经被电器化乐队的疯狂节奏折服了呢？怎么样，想不想自己试试？如果你已经是吉

北京 李飞

电脑音乐火起来！

——浅谈电器化乐器与电脑的连接方案

他或钢琴高手，你想不想试试自己制作自己的专辑呢？如果你已经这么想了，下面就是你的解决方案。



图一：这是一套标准的高级用户解决方案，怎么样，拽吧！

下面我给大家提供几种解决方案：

入门级方案

硬件：电脑+音源（MIDI键盘、吉他或BASS+效



图二

果器+电子鼓）+硬波表声卡。

软件：Cakewalk等音序器软件。

功能：通过MIDI键盘、吉他或BASS，制作简单的MIDI文件。

适合的用户：刚接触MIDI音乐制作的电脑音乐爱好者。

中级方案1

硬件：电脑+键盘+音源。

软件：Cakewalk等音序器软件。

功能：可以用音源器自带的654种GS音色，任意聆听Internet网上GS标准的MIDI文件。通过MIDI键盘和音源器，制作GS标准MIDI文件。通过音源的音频输出到卡座等录音设备上，可做演出伴奏使用。



图三

适合的用户：为商业演出做音乐伴奏的音乐工作者、电脑音乐发烧友。

中级方案2

硬件：电脑+桌面合成器。

软件：Cakewalk等音序器软件。

功能：可通过串口直接与电脑连接，不需要其它连线，节省空间。制作GS标准MIDI文件。通过桌面合成器的音频输出至卡座等录音设备上，可做演出伴奏使用。



图四

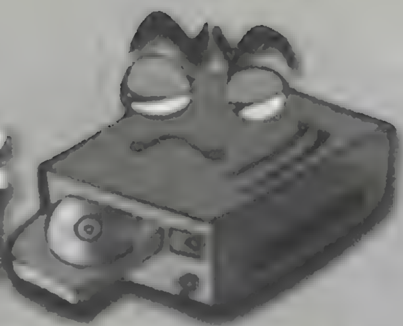
适合的用户：为商业演出做音乐伴奏的音乐工作者、音乐教师。

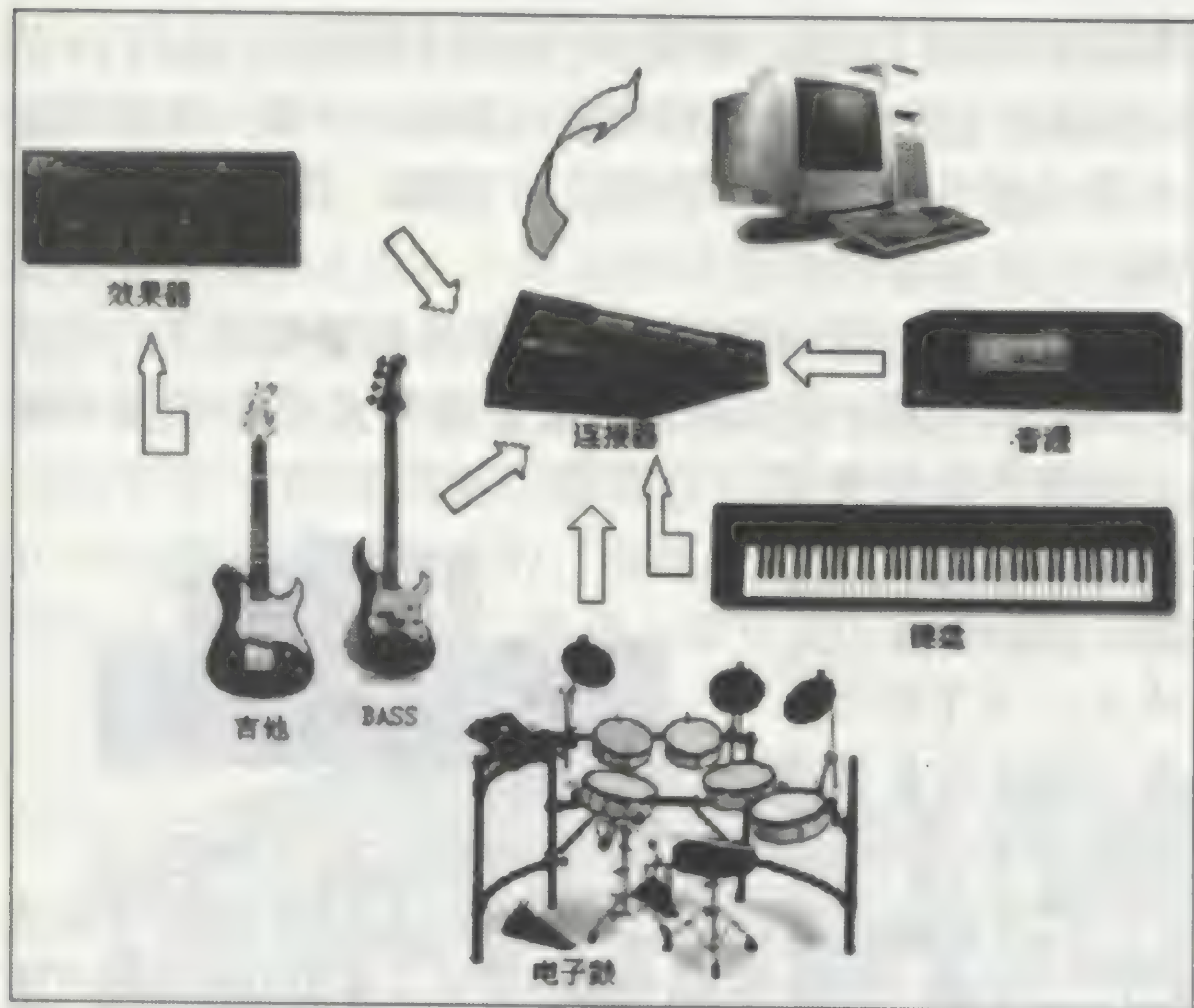
高级方案

硬件：电脑+音源器+连接器+键盘、吉他、BASS、电子鼓。

软件：Cakewalk（6.0版本以上）等音序器软件、Sound Forge等录音软件。

功能：通过连接器直接录制人声和真实的吉他；





图五

可直接录制真实的乐器，如二胡等。吉他效果器充分发挥吉他音色的魅力，连接器的VT-1人声效果器可对你的声音随意修饰。利用Sound Forge等录音软件与连接器的优秀录音品质，可以录制成WAV文件、MP3文件，配上刻录机可制作个人CD。音源的1117种内置音色和连接器的强大效果，让你物超所值，完成以往只有在专业录音棚才能完成的事。

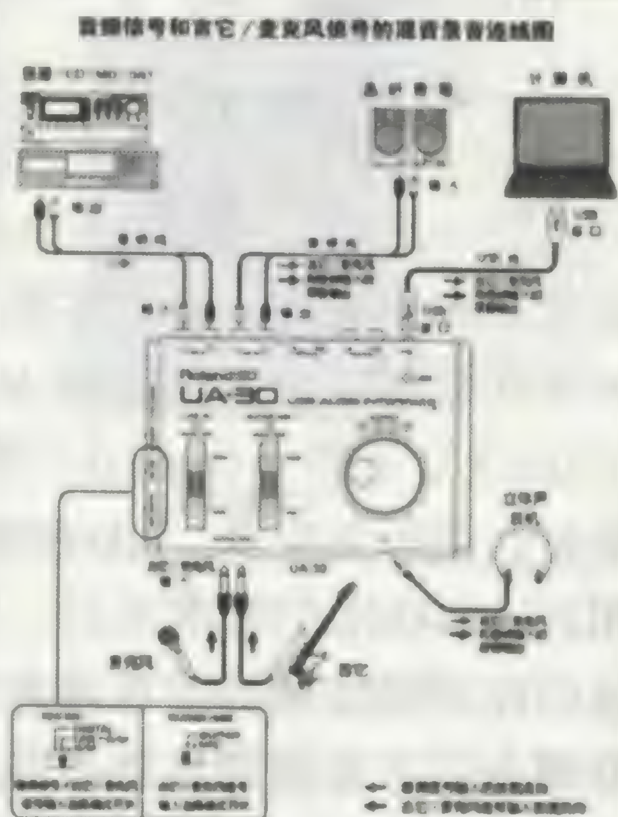
适合的用户：需要完成个人音乐创意的音乐工作者、制作个人CD的音乐工作者以及想在家中就完成音乐作品的制作人。

怎么样，哪种方案适合你？入门级的方案中没什么可介绍的，下面我给大家介绍一下高级方案中的连接器和音源器。

连接器

介绍一款经典的：Roland（罗兰）UA-30（如图六）。

它是带有USB接口的音频接口，与电脑联机后可以提供录音或声音重放的高质量声音。你可以用模拟、数字等多种音频输入方式通过UA-30独到的数字音频转换技术，轻松获取到CD品质的声音质量，并储存在你的电脑硬盘中。把来自麦克风、吉他或其它音频信号通过罗兰公司独到的数字音频转换技术，使你能够获得CD品质的声音质量，并可通过UA-30所提供的模拟或数字输出把数字音频信号传输到MD机、激光刻录机和DAT机器上。在使用UA-30的同时再连接使用UM-2或UM-4 MIDI接口，就可获得多达32或者64 I/O的MIDI控制通道数，使灵活控制其它MIDI设备变得易如反掌。



图六

这款机型所提供的接口包括立体声输入输出RCA端子、麦克风和吉他输入的1/4英寸插口，并特别提供S/PDIF数字光纤、同轴输入输出端口。内置的高质量耳机插口，对于从事专业录音的人士来说也是不可缺少的。在UA-30的侧面板输出上，提供了可以选择模拟输出模式或S/PDIF数字输出模式以及独立的24比特48kHz和16比特44kHz（CD品质）采样频率的转换等实用选择开关。

音源器

介绍一款高档的：Roland SC-88Pro（如图七）。

这款机型的音色数量已大大增加到了1117个之多，其中甚至包括民乐音色，而其它的音色也普遍有所增强。它拥有大小为40MB的波表，其中有1117个GM/GS兼容的tones、39套鼓和3个特效音套鼓。音源的作用就不用再多说了吧？



图七

照上述方案来说，入门级可能是最适合大众的。那么我们怎样去配置它呢？首先，得有台电脑（废话@#%$&~）。买台赛扬400+440BX主板+128M内存（必备，因为编辑MIDI时需要占用很大内存）+20G硬盘+15寸显示器+显卡、光驱、键盘等（买便宜的），这样下来也就5000元。再买块Live！数码豪华版+光纤子卡共1300元（图八）。



图八：省钱的极品组合。

以上套件共6800元，电脑方面就搞定了。接下来就是外部设备。如果你已经有电钢琴，哈哈，那就好办了，只需买根MIDI线接上就行了。如果没有，可以买个76键以上带力度的MIDI键盘（图九）。纯键盘约3000元。

喜欢弹吉他的朋友可以买把普通电吉他或BASS


图九：极品背带键盘/电钢琴

（因为MIDI吉他的价格是个无量大数），便宜的韩国琴大约1500元左右，再买个分体式拾音器（约2000多元）或有MIDI接口的效果器（约3000多元）（图



图十：电吉他/BASS/分体式拾音器（上）/效果器（下）

十）。建议买效果器，平时弹弹很有用，可以脱离电脑来实现失真、延时等效果，不过分体式拾音器的一大好处是可以用在木吉他上。

至于电子鼓（图十一）嘛，可不便宜！



图十一：爵士鼓/打击乐音源/电子鼓

鼓加上打击乐音源怎么也得1000元以上，而且也不好看，听起来还不如普通的爵士鼓，就是拽了点儿而已。建议不要买！

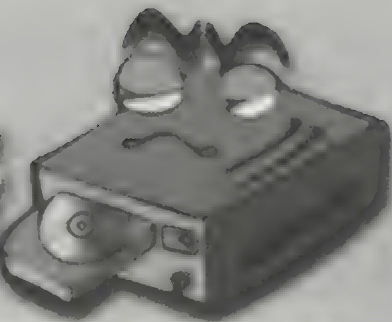
监听音箱，这是必不可少的。不过一对极品监听音箱要7000多元以上，惊人呀，所以大家买个2000元左右的就可以了。想要实用点的就买Creative的FPS2000（图十二），没事玩玩游戏也不错（其实就是为游戏设计的）。真想买监听音箱，我建议买BOSS的。

这样，一套电脑音乐制作系统就算配好了，总共大约是人民币10 000元出头，还算是可以接受的吧（如果你觉得价格高也用不着打我，我也没办法）。至于移动式存储系统，我建议首选CD－R。把做好的音乐用44.1kHz/16bit的采样率可制成CD，音质没的说。不过CD太大了，还是MD和MP3随身听小。在这里，我推荐MD。


图十二

MD（Mini Disc），即微型激光唱盘，是索尼开发的最高数码科技（索尼自称）。自从出现激光唱片以来，74分钟的录音时间已成为标准，MD技术就是挑战CD音频标准的。MD以其直径64毫米的细小面积，却仍能保持74分钟的CD音质的音乐。Sony从ATRAC数据压缩系统中找到答案。ATRAC把人类耳朵所不能感应到的声音资料删除，因此便可以原来音乐数据1/5的容量而产生CD音质的声音。MD系统的设计能承受日常生活中的碰撞及压力，因此一般的震动对于播放的流畅性不会有任何影响。重放系统还配备有防震及稳定功能，以减低震荡的影响。MD系统备有高达16Mb的电子防震记忆，此记忆可作为长达40秒的音乐缓冲。因此MD在遇到震动时，能继续播放并等待控制系统恢复正常而不使音乐中断。由于正常数据的传送率比数据读取率高，因此这40秒的音乐缓冲会不断被填满。一张空的74分钟的MD大约20元。MD可从线性（Line）、麦克风（Mic）、光纤（Optical）等音源录制，其中光纤效果最好，信号无失真。MD在录制时可输入标题，录制时用24bit/48kHz的标准录制。从技术上说，MD的音质不如CD，其原因是MD在录音时把人耳听不到的频响部分删去以节省空间。不过从主观上来说，这两者的差别根本听不出来，MD的音质可以和CD（下转43页）



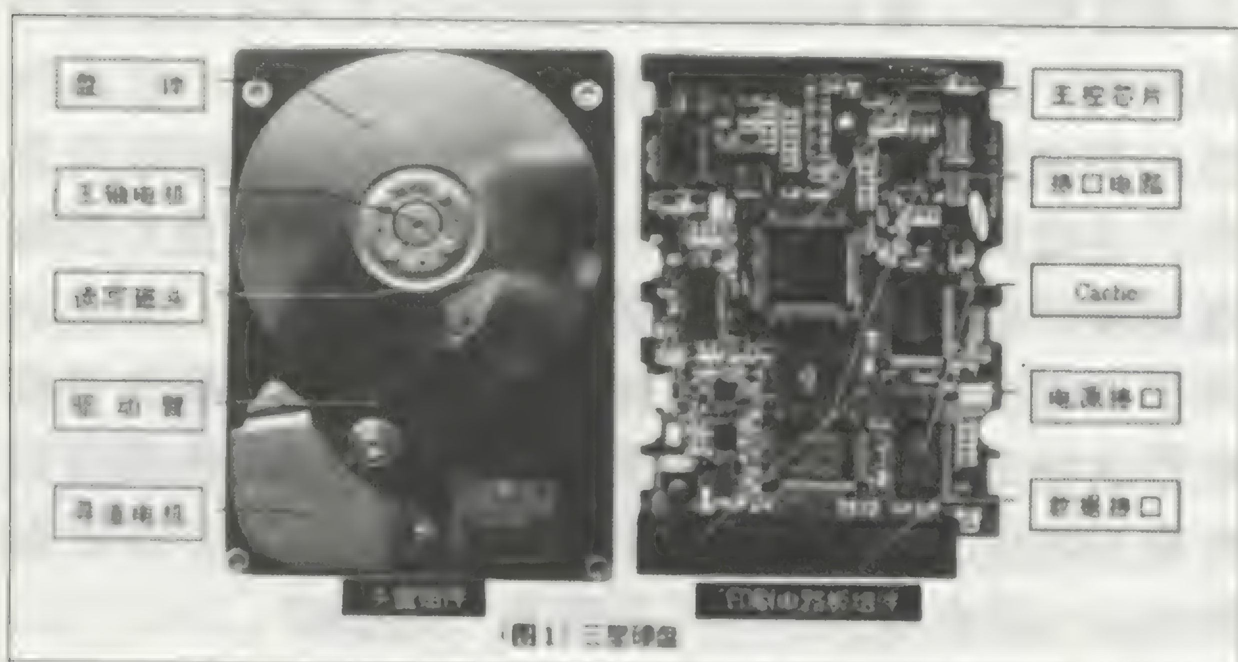


硬盘结构之完全解析

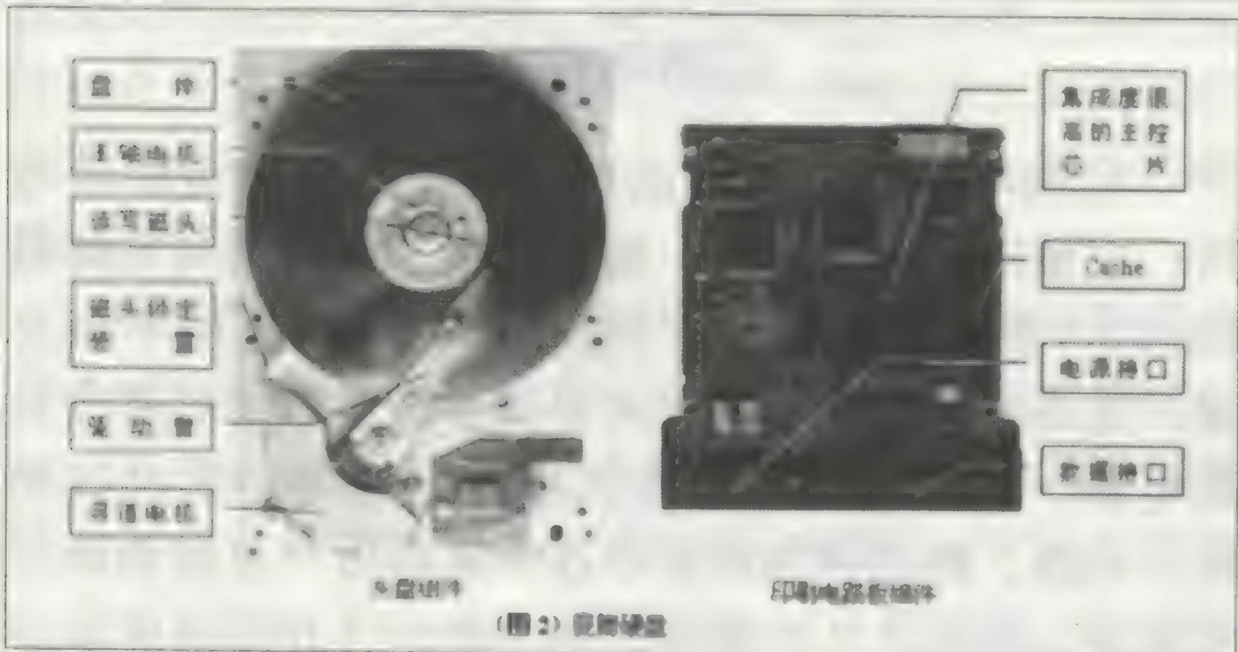
北京 H2O

目前大多数计算机上安装的硬盘，由于采用了温切斯特（Winchester）技术而被称为“温切斯特硬盘”，或简称“温盘”。关于“温切斯特”这个名字的起源有2种说法，一种是说硬盘驱动器最初的型号是3030，这使技术人员联想到温切斯特3030来福枪，此后就把这样的硬盘称为温切斯特盘；另一种是说这种技术的硬盘驱动器是在位于英国温切斯特的Hursley研究中心发明的，由此而得名。这2种说法无论孰是孰非都不重要，我想大家更关心的是我将如何把硬盘的五脏六腑展现在你们面前。好啦，话入正轨。

硬盘是一个高度精密的机电一体化产品，由头盘组件HDA（Head Disk Assembly）和印刷电路板组件PCBA（Printed Circuit Board Assembly）2大部分构成（见图1、图2，笔者同时拆解了两块硬盘供读者比较参考），再加上外部的机壳与机架就组成了整个硬盘驱动器。



（图1）三星硬盘



（图2）昆腾硬盘

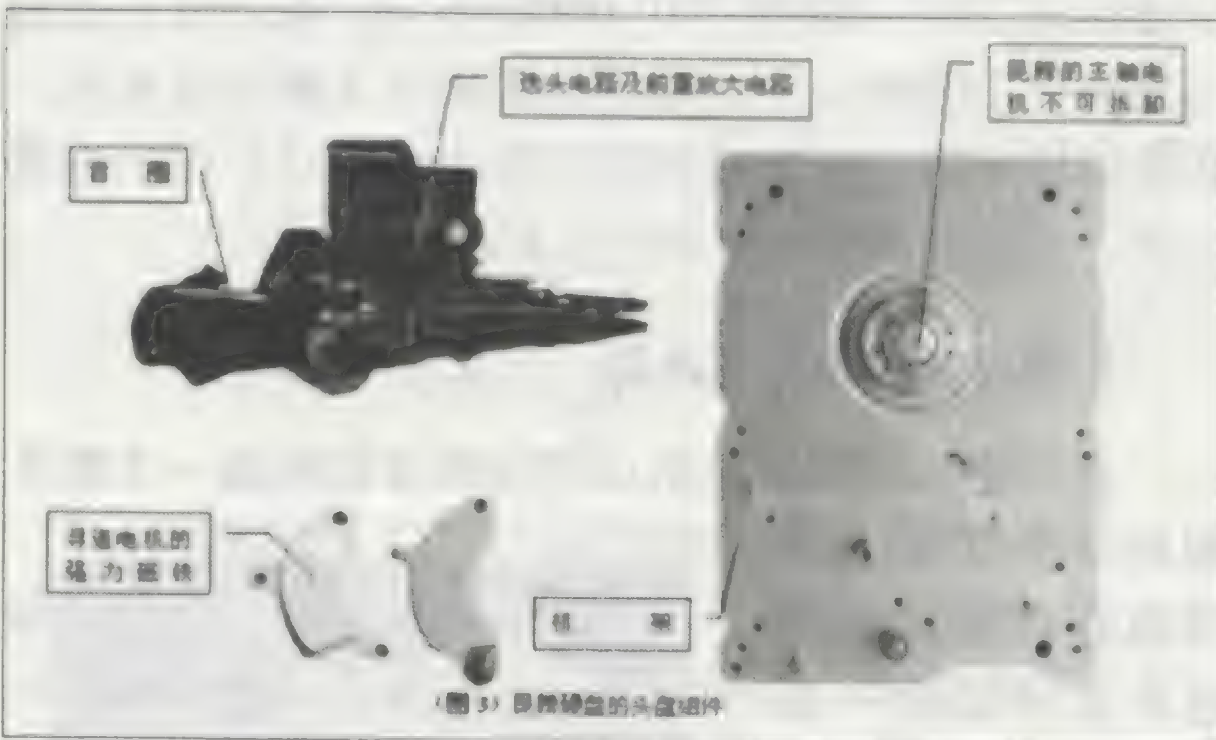
一、头盘组件

头盘组件包括盘体、主轴电机、读写磁头、寻道电机等部件，它们被密封在一个超净体腔内。硬盘的选头电路及前置放大电路也密封在这里（见图3、图4）。

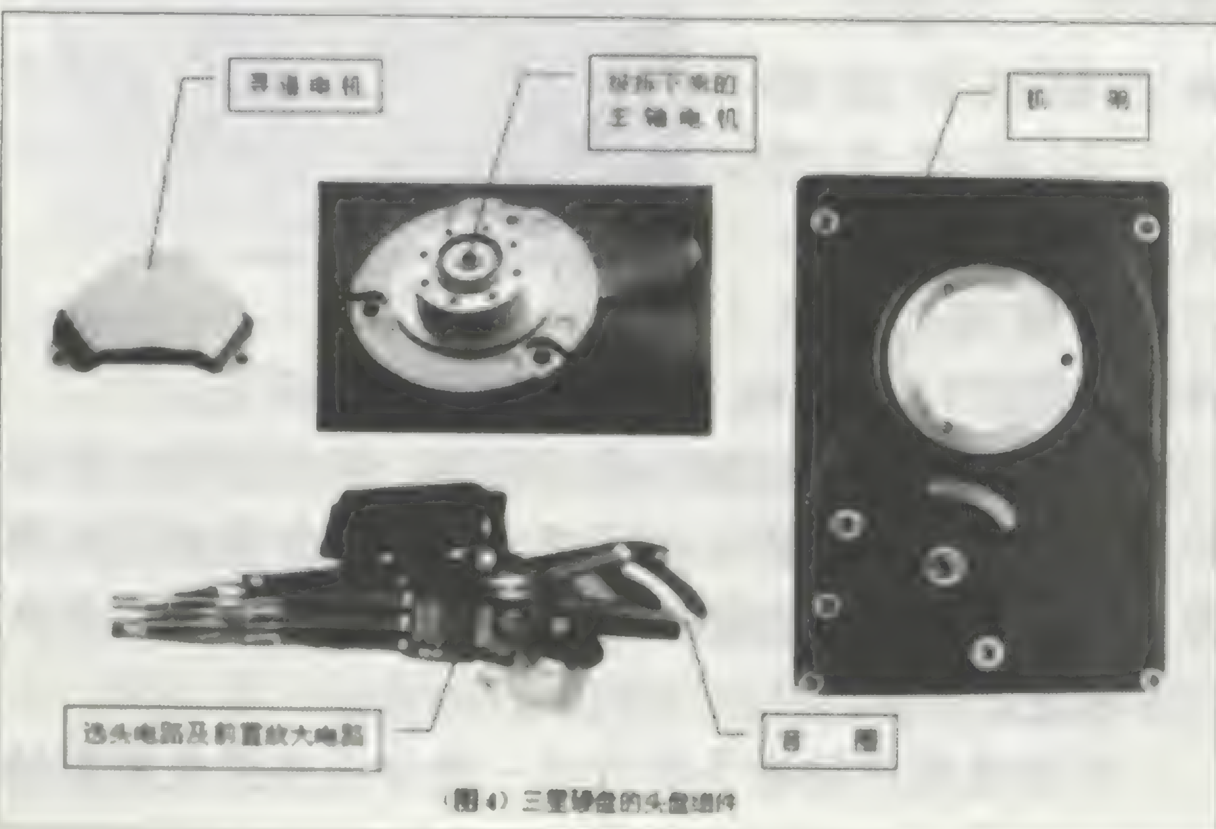
1.盘体

硬盘的盘体由多个重叠在一起并由垫圈隔开的盘片组成，盘片是表面极为平整光滑且涂有磁性物质的金属圆片。早期的盘片也有用陶瓷制成的，现在多为铝制。盘体从物理的角度分为“磁面”（Side）、“磁道”（Track）、“柱面”（Cylinder）、“扇区”（Sector）4个结构。第一个盘片的第一面为0磁面，下一个为1磁面；第二个盘片的第一面为2磁面，以此类推。由于每一个磁面都对应一个读写磁头，因此一般来说在

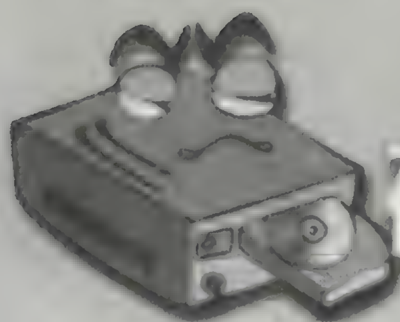




（图3）昆腾硬盘的头盘组件



（图4）三星硬盘的头盘组件



对硬盘进行读写操作时，不称磁面0、1、2，而称其为磁头0、1、2。磁盘在格式化时被划分成许多同心圆，同心圆轨迹即为磁道。最外层的磁道为0道，并向着磁面中心增长。其中，在最靠近中心的部分不记录数据，称为着陆区（Landing Zone），是硬盘每次启动或关闭时，磁头起飞和停止的位置。整个盘体中所有磁面上半径相同的同心圆磁道称为“柱面”。一般情况下，我们称谓硬盘的逻辑盘容量划分时，往往用柱面数而不用磁道数。例如，我们说硬盘的某个逻辑盘有1000、1450个柱面，而不说有1000、1450个磁道。如果将每一个磁道视为一个圆环，再把每个圆环等分成若干个区，该等分的区就是磁盘存取数据最基本的单位“扇区”。每个磁道包含的扇区数目相等，一个扇区的容量往往是512字节。扇区的首部包含了扇区的唯一地址标识ID，扇区之间以空隙隔开，便于操作系统识别。扇区的编号不像磁面和磁道那样从0计起，而是从1计起。每个磁道分有26个或更多扇区的硬盘驱动器称为RLL（Run Length Limited），即运算长度受限制式；分有17个扇区的称为MFM（Modified Frequency Modulation），即改进调频制式。现在的硬盘驱动器多为RLL。

2.主轴电机

主轴电机是用来带动盘体做高速旋转的装置，其速度在每分钟3 600转至10 000转不等，有的甚至达到每分钟15 000转。主轴电机全部采用无刷直流电机，在高速轴承的支撑下机械磨损很小，可以长时间连续工作，平均寿命在10万小时左右。

3.读写磁头与寻道电机

读写磁头与寻道电机由驱动臂连接构成一个整体部件。为了长时间高速存储和读取信息，盘片的每一面都设有一个磁头，并且磁头质量很小，以便减小惯性；同时，寻道电机具有优越的电磁性能（如图5），可以用极短的时间定位磁头。

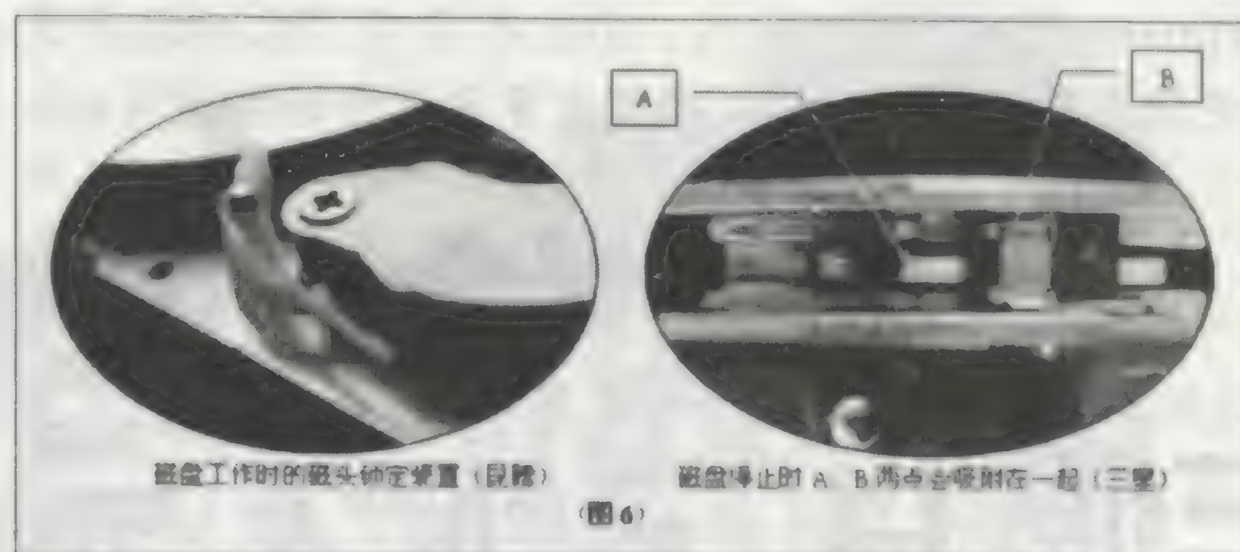


昆腾寻道电机的强力磁铁可以吸起硕大一个铁锭

（图5）

磁头在停止工作时与盘面接触，但在工作时呈飞行状态，与盘面相距0.2至0.5μm，不会造成机械磨损。新式的磁头甚至能保持在0.05μm，以便大大提高记录密度。

寻道电机驱动磁头的方式一般分为步进电机驱动式和音圈驱动式2种。在前一种方式中，驱动磁头的是一条缠绕在步进电机上的柔软金属带，靠金属带的缠绕或散开使磁头移动。这是一种开放性结构，无论金属带采用多好的材料，使用时间长了总会被拉长，造成磁头不能准确定位。此外，步进电机是机械结构，长时间使用亦会磨损，带来磁头移动距离的误差。所以，这种方式已被淘汰，取而代之的是后一种方式。



磁盘工作时的磁头锁定装置（昆腾）　磁盘停止时A、B两点会吸附在一起（三星）

（图6）

音圈是一个中间插有一根与磁头相连的磁棒的线圈，当有电流通过时，磁棒就会移动，进而带动磁头。音圈驱动方式是一种密封的控制系统，它能够进行自动调整，在磁头移动的同时查看磁盘上的数据信息来确定准确的停止位置。这种方式的优点是快速、精确、安全。现在，绝大多数硬盘都使用这种方式。

顺便提一句，为了避免硬盘在移动时磁头对盘面造成物理损害，需要有磁头保护装置将停止工作的磁头进行锁定。各种品牌的硬盘使用的磁头锁定装置不尽相同。这次拆解的昆腾硬盘，使用的是一个极轻的塑料制锁定装置。当磁盘不工作时，它会将磁头卡住，使磁头不能自由移动。当硬盘工作时，盘片的高速旋转产生气流推动锁定装置旋转一个角度，使它不再卡住磁头，从而使磁头正常工作。而被拆解的三星硬盘的磁头锁定装置比较简单，仅仅是靠磁铁的磁力将磁头吸住，使其不能运动。当磁盘工作时，磁头会挣脱磁力的束缚，进行正常寻道（见图6）。

二、印刷电路板组件

印刷电路板组件集成了读写电路、磁头驱动电路、主轴电机驱动电路、接口电路、放大调制电路和Cache（高速缓存）等电子元件。随着科技的不断发展，集成电路的集成度大大提高，许多原来需要分立的电路，现在只用一小块大规模集成电路就可以完成。例如，将几种功能集中在一块叫做“主控芯片”的集成电路上，从而得到较高的稳定性并降低成本。下面，综合介绍一下各个电路的功能。

读写电路通过前面已经提到的选头与前置放大电路，和磁头相连接。顾名思义，读写电路的作用就是控制磁头进行读写操作。磁头驱动电路直接控制寻道

电机，使磁头定位。主轴驱动电路是控制主轴电机带动盘体以恒定速率转动的电路。Cache的作用显而易见，不再多说了。值得一提的是接口电路和放大调制电路。

接口电路是计算机与硬盘之间交换信息的桥梁，常见的有ST506/412、IDE、EIDE、ESDI、SCSI等。ST506/412全称为Shugart Technologies 506/412，是一种由Seagate公司最早开发并首先用于ST506型硬盘的接口，可支持4个硬盘。这种接口所支持的硬盘最多不能超过16个磁头，因此这类接口硬盘的容量不超过150MB。并且，其硬盘驱动器使用2条信号电缆：一条34芯的命令电缆和一条20芯的数据电缆。输出数据是未分离的MFM制式或RLL制式编码脉冲，这大大降低了数据传输的可靠性及传输效率。介绍IDE和EIDE接口的文章颇多，这里不再重复。ESDI（Enhanced Small Disk Interface）即"增强型小型磁盘机接口"，是Maxtor、Shugart、CDC、XEBEC等公司联合开发的，它吸收了ST506/412和其它一些非标准接口的优点，使其更适应于大硬盘的工作状况。ESDI与ST506/412类似，也采用34条命令线和20条数据线，大部分命令与信号线和ST506/412也一致，只是增加了一些信号，并且数据信号的读写数据都改成了不归零制（NRZ）编码数据。ESDI同样支持4个硬盘。SCSI接口是小型计算机接口（Small Computer System Interface）的简称，是在Shugart公司开发的SASI（Shugart Associates System Interface）的基础上增加了磁盘管理功能而形成的。其本质是采用IBM公司提出的I/O通道结构方式，使一台智能外设能在单一总线上与多台主机进行通信。虽然SCSI接口方式当初是为磁盘设计的，目前使用SCSI接口最多的也是磁盘，但SCSI实质上是一种主机适配器和智能控制器界面上的统一的I/O总线，是一种多用途的输入输出接口。除适用于磁盘外，还广泛应用于CD-ROM、磁带机、扫描仪、打印机等设备。SCSI硬盘的信号线由一根50芯、68芯或80芯的电缆（含数据线和命令线）组成，它不关心磁头和柱面，以线性的方式对扇区进行编号。所以，它不知道，也不关心磁盘的分布。

下面再来说说放大调制电路。该电路的功能是将磁头读取的并经过前置放大电路放大的脉冲信号转化成计算机能够识别的二进制码，或将二进制码调制成模拟信号以供写入磁盘。这里有必要说一下硬盘的编码方式。FM（Frequency Modulation）制编码，即调频制编码，是早期磁盘最常用的编码方式。FM编码方式用1表示二个脉冲，用0表示在一个脉冲后跟一个无脉冲，例如：11001——即PPPPPNPNPP（P=脉冲，N=无脉冲）。这种编码方式实际上是：无论数据是"1"还是"0"，均在其前面加上一位非数据的时钟脉冲，这就保证了数据编码不会长时间出现没有脉冲的情况（如果数据编码中出现一长串"0"，则代表将有很长一段时间没有脉冲，这将导致控制器失控）。所以，同步能力强是FM编码方式的主要优点，其缺点是浪费较大，对应每一个数据位，至少要有一次脉冲翻转。为了克服FM编码制的缺陷，出现了MFM（Modified Frequency Modulation）制编码，也称为改进调频制编码。其设计思想为：在单元中写入一个脉冲（P）为逻辑"1"，无脉冲（N）为逻辑"0"；当"0"的前面还有一个"0"时，对当前的"0"编码为脉冲，然后跟一个无脉冲（PN）。MFM为双密度编码方式，只有在一数据位上计"0"，并且上一个数据位也计"0"时，才在这两个"0"单元之间写入一个脉冲。依照以上规则，每个单元磁化状态最多改变一次，大大提高了编码效率。例如，数据"101100"的FM编码为101100→PPPNPPPPPNPN（共9个脉冲），而MFM的编码为101100→PNPPNPN（共4个脉冲）。RLL（Run Length Limited）制编码，即运算长度受限制编码方式。这是现在硬盘普遍应用的一种编码方式，可分为RLL（2，7）和RLL（1，7）2种。RLL（2，7）规定，在记录序列中，2个"1"之间至少有2个"0"，最多有7个"0"。其编码规则如下表：

二进制码	RLL（2，7）编码
11	1000
10	0100
000	100100
001	001000
010	000100
0110	00100100
0111	00001000

表一

这种RLL（2，7）编码方式限制了两次翻转之间最小和最大距离，因而提高了单位面积内磁介质允许的翻转次数。由此方式制作的硬盘，每磁道扇区数可以很高。此外，由于数据以高密度方式存储，磁盘读取的速度就比较快。所以，采用RLL方式工作的硬盘既有较大的容量，也有较快的数据传输率。

小结

至此，对于硬盘的解析全部完成。考虑到广大DIYer并非高级技术人员，本文略去了一些极为复杂的技术性问题。例如，文章最后谈到的RLL技术，由于其编码方式不易理解，因此没有做过多阐述，仅供参考。希望本文能为DIYer们更好地利用和管理硬盘尽一些微薄之力。

硬件市场行情

YINGJIANSHICHANGHANGQING

中关村行情

行情分析

11月是2000年第四季度的第2个月，按照Intel公司惯例在本月他们将对旗下所有的代理商进行点仓，之后将是本年度的最后一次降低Intel的CPU价格了。如果不出意外应该是10月底新的价格就应该面世了。据业内人士透露这次点仓时间已经确定，而新的价格也从Intel发送到了各个代理商的手中。据分析，此次降价的范围主要集中在低频赛扬和高频PⅢ系列，可能涉及到的有赛扬Ⅱ566、600、633和PⅢ800、866等，由于PⅢ733出现了缺货的状况，所以届时可能出现小幅调涨PⅢ733及调低PⅢ800EB的价格，以缩短之间的距离。这次的降价是Intel公司官方宣布的降价，至于到代理商这一级价格如何还很难说，大家都可以看到近几年每当调价时代理商都会故意将价格扬至半空，以求多利。

10月4日，迈拓公司在其官方网站上宣布他们以互换股票的形式收购了昆腾的硬盘业务部门，合并后的新公司的年收入将达到60亿美元，与目前世界最大的硬盘制造商希捷旗鼓相当，对于将来的硬盘市场的格局有着深远的影响。新成立的公司生产的硬盘还将延用迈拓的名字。这条消息对于整个硬盘市场将产生强烈的冲击，由于迈拓硬盘和昆腾硬盘的合并，导致了目前昆腾在国内的代理商暂时停止了该硬盘的定货。在一段时期内，昆腾的硬盘将面临出现大面积的缺货现象，而价格也扶摇上升。这段时间的由于硬盘的控制供货不足仍然没有得到解决，估计近期的其它品牌硬盘价格也会有所上涨。由于短暂的断货，近日的内存价格一直在悄悄的上涨，不过据分析这种现象绝非正常，而是在两批货之间断档时期出现的非正常现象。不少消费者被其表面现象所困扰，按捺不住购买的心情。有消息表明，在今后的时间里，内存的价格仍然保持稳定，上涨的部分仍会降回来。大批的内存已经在运输的途中。并且代理商也提前定好了后几批的货，所以内存的价格和供应量不必担心。

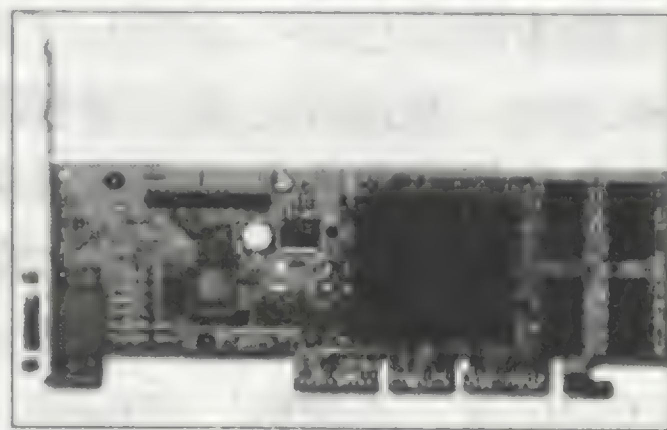
在9月份，在i815E芯片对Intel的一级主板厂商推出了降价措施后，10月又将全面降价至约35美元。另一主板芯片制造商VIA为对抗Intel的降价将其整合型芯片组PM133将降价了10%以上，这一举动使VIA与Intel仍旧保持了适当的差价。此外，SIS科技与ALI科技也都以整合型芯片组为主力产品，且价格很具竞争力。目前正是11月前后，将面临一年中单月订货量最高季节。预计今后的日子里整合型芯片组的价格战将趋于白热化。

新品时尚

沉寂半年多没推出新品种硬盘的富士通公司前些日子表示他们将在10月正式批量生产单碟20GB、采用Ultra ATA/100界面的5,400硬盘——“蜂鸟16代”。5,400转的蜂鸟16代总容量将从20GB作为起点，分别提供20GB、30GB与40GB三款产品。新产品除了碟片容量和外部传输速度方面比15代效能更佳外，在资料缓冲区及马达设计上也有相当的改进。蜂鸟16代的30GB与40GB都将使用2MB的缓冲，并且将采用液态轴承马达（FDB）取代传统滚轮马达。

富士通称，液态轴承马达的特点在于可以降低马达旋转中的磨损率、增加硬盘的稳定度，进而延长硬盘寿命。对于消费者来说，液态轴承马达最明显的特点是可以降低硬盘运转中的噪音，比起滚轮马达的噪音值将减少近1/3。富士通预计蜂鸟16代会在10月开始批量生产，近期估计就可以面市。

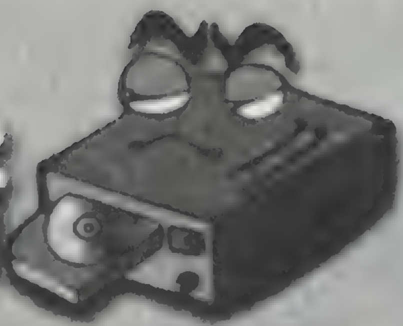
近日，太阳花“幻影”系列高性能显卡正式上市，该系列显卡包括幻影S2000、幻影S3000、幻影S5000和幻影S8000款等，分别采用TNT2 Pro、NT2 Ultra和Geforce2MX芯片。所有产品均采用金黄色高档PCB板和高品质贴片电容，稳定性明显提高。其中幻影S8000采用Geforce2MX芯片，该款产品基于Geforce2 GTS技术体系结构设计，采用0.8微米工艺，像素填充率为每秒7亿，单周期双纹理填充，核心频率达175MHz，128位显存带宽，拥有独特的DVC数字抖动色彩控制功能，支持DVD播放、Directx及OpenGL。



各地行情

上海

CPU价格较稳，没有什么大变化。市面上赛扬533、500、466、433货源较少，经常会有缺货的现象，而赛扬Ⅱ600、633、533等相对货源较充足，价格浮动也很小。盒装奔腾系列除了奔腾Ⅲ733可以经常在



柜台中找到外，奔腾Ⅲ550和奔腾Ⅲ700几乎很少见。AMD的Duron CPU正凭借高性价比抢占市场，本周的货源非常充足，Duron 600由600元降到530元。雷鸟的销量不大，Slot 1的雷鸟已基本消失，Socket A的主要有700MHz和750MHz两种，分别为1135元和1370元。随着Intel的大幅下调i815芯片价格，各大主板厂商纷纷降低自己的i815/i815E主板价格,一般来说，现在i815主板价格已经在1000元以下，i815E在1000元上多一点，看来坚守了两年多的BX主板真正要退出市场了。

内存条价格居然在不断地往下跌。特别是品牌内存条，像Kingmax之类的，而新近在市场上大量出现的Kingmax Pc150，报价也只在1050元左右。硬盘货源充足，价格基本没什么变化。显卡基本还是Geforce2 MX的天下，低端用TNT2 Pro中高端用Geforce2 MX基本上成了装机的公式。

南京

CPU的价格有小幅下跌，赛扬Ⅱ600报价680元，是目前性价比最高的Intel的CPU。高端还是PⅢ733。Duron 600是现在最抢手的CPU，据说最高可以超到1.1G。

内存价格变化不大，HY64M的报价410元，128M的报价870元。Kingmax的内存更是质优价廉，PC133的64M报价490元，128M的报价970元，不过货不多了。

主板变化不大，i815/815E的主板有所下跌，一般在1300元左右，销量也比较大。钻石的815E的主板正在促销。Intel已经在全球范围内下调了815E芯片的价格，很快815E的板子还要降价。

硬盘方面IBM 15G7200转的已经没货了，20G5400转的也涨了一些，要910元才能拿下。高端产品依然是“腾龙Ⅱ”30G最好销，报价1400元。

温州

赛扬566已经到了670元了，这个价格应该会稳定一段时间。赛扬600是730元，估计还要降几十元。PⅢ系列也有所下跌，PⅢ733EB已经成为主流，目前价格在1700元，PⅢ667是1600元。AMD Duron CPU在温州市场上不大受欢迎，600 CPU加磐英主板套餐是1480元。

硬盘经过前段时间的大涨，目前价格有所回落，昆腾LB（5400转）系列已经不再见到，20G目前是840元。倒是昆腾LC 30G有所下跌，现在到了1050元，不过迈拓30G（5400转）也是这个价钱。目前在温州硬

盘市场上只有迈拓是正牌货，保修三年，所以推荐购买。

目前内存价格很公道，HY64M到了430，128M是860元，Kingmax 64M是510元，128M是1010元。另外Kingmax PC150已经到货，只有128M的型号，是1100元，这个价格还非常不透明，最好等几天再看看。

西安

本周赛扬系列CPU价格平稳且货源充足。赛扬Ⅱ566散片675元，赛扬Ⅱ600散片720元跟节日前没有多大的差异，赛扬Ⅱ600成为家用机的首选，而且超频性能相当不错。普通赛扬在市场上只能看到466/533了，报价分别为610/695元。PⅢ733因缺货价格又有反弹，涨到了1720元。

随着各大厂商KT133芯片组主板的推出，Duron的100外频和出色的性能成了学生装机的首选，只不过

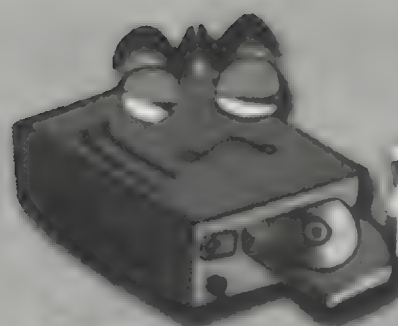
Duron的散热风扇不是很多。Duron 600跌到500元整，Duron650报价670元。雷鸟系列就没有那样火暴了，雷鸟700报价1120元。

本周内存价格较为稳定，Kingmax的64M/128/报价500/1000元，比前些日子降了10-20元。PC-150的Kingmax也已到货，售价比PC-133的多20元。硬盘的价格自涨了之后一直没见有回落，QT 20G（LC）报价860元，Seagate 20G报价870元，WD205AA 20G报价930元，IBM 20G报价910元。7200转的硬盘中QT 20G（LM）报价1070元，Seagate酷鱼Ⅱ 20G报价1080元。

目前支持PC133外频、性价比最好的主板还是VIA694X芯片系列，其主流主板一般都在880元左右。Intel凭借i815和i815E稳定的性能和优良的兼容性不断在蚕食VIA的市场。在815降价后，更多的用户都对其很感兴趣，目前皇朝报价999元，钻石报价930元。由于最近Duron的热销，KT133主板也就随着上涨。华硕K7V报价1200元，钻石AK74报价1150元，联想的K7T报价980元。

创新在国庆期间进行了调价，中高音清晰，低音浑厚的Pc Works 2.1售价330元，FPS 1000售价是510元。VB128声卡160元，低价和柔和而有劲的音质成为家用机的首选。SB LIVE!（D）报价580元，支持真正的四声道并随卡赠耳机，玩星际就好象你骑在龙骑身上一样。

显卡依旧是nVIDIA的天下，耕宇的TNT-16M做工精良，性能出众，售价480元。640元的技嘉GA-622 32M是M-64系列中最具性价比的。GEFORCE MX系列只有丽台和耕宇有货，价格大幅度下调。耕宇7ns/5.5ns显存分别售1070/1380元，丽台GEFORCE MX 6ns售价1360。



硬件评析

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800E	Socket370 散装	2200
	PⅢ600EB	Socket370 散装	1390
	PⅢ550E	256K 散装	1290
	赛扬Ⅱ566	Socket370 散装 0.18 微米	650
	赛扬 466	Socket370 散装	615
	AMD Duron 700	散装	740
	AMD Duron 650	散装	620
硬盘	希捷 ST310210A	10.2G 酷鱼Ⅱ代	820
	希捷 ST320420A	20.4G 酷鱼Ⅱ代	1000
	昆腾 15.0G	火球LM系列 7200rpm	920
	昆腾 20.4G	火球Lct15系列 4400rpm	1000
	迈拓 20.4G	金钻5代 7200rpm	1140
	西部数据 20.5G	7200rpm DMA66	1090
	IBM 15G	腾龙Ⅱ代 7200rpm 2M缓存 DMA66	1050
显卡	小精灵 RIVA TNT2 V16	TNT2 VANTA显示芯片 16MB	450
	小精灵 M32	TNT2 M64显示芯片 32MB	610
	华硕 AGP-V3800TNT	nVIDIA Riva TNT2芯片 32MB	750
	华硕 AGP-V6600	GeFroce 256 AGP4X 32M	1750
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1750
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS DDR显存	2880
主板	磐英 EP-7KXA	VIA KX133芯片	850
	升技 SE6	Intel 815E芯片组	1280
	技嘉 GA-7ZM	KT133芯片	940
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel 815E芯片组	1270
	华硕 CUBX	Intel 440BX	1030
	华硕 CUSL2	Intel 815E芯片组	1360
内存	现代 HY-32M	PC100	230
	现代 HY-64M	PC100	370
	现代 HY-128M	PC133	770
	Kingmax 64M	PC133	470
	Kingmax 128M	PC133	940
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	580
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	610
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1380
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2988
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3788
	Acer 57c	15英寸 纯平面直角	1370
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2250
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1530
	PHILIPS 105S	短颈显像管 TCO 99	1300
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	415
	华硕 50X	50X	440
	宏基 40X	40x	370
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6扫描仪	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+扫描仪	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699

驱动热报

QUDONGREBAO

S3

2000年10月16日，S3发布了Savage4显卡最新驱动8.40.02官方版For Win2000。解决了与Intel i815芯片组系统的兼容性问题，提升性能。

英特尔（Intel）

2000年10月14日，英特尔发布i810、815、820、840芯片组最新Ultra ATA Storage驱动6.03.008多语言版For Win9x/NT4/2000。全新支持Win2000，更新了Windows98、Windows 98 Second Edition(SE)、Windows NT 4.0、Win2000的相应功能，让您的系统充分发挥ATA DMA/Ultra DMA技术带来的性能优势。新的版本修改了安装界面风格，改成了Win2000、ME的通用形式。

创新（Creative）

2000年10月13日，创新发布了SB Live！声卡最新Liveware！3.0核心驱动正式下载版For Win ME。推荐拥有SB Live！声卡的Win ME用户升级。

nVIDIA

2000年10月8日，nVIDIA发布了TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公板最新驱动6.34版For Win9x。

ATI

2000年10月5日，ATI发布了Rage 128/Rage 128 PRO显卡最新驱动4.12.6292正式版For Win9x/ME。修正了Daikatana游戏中回到菜单状态存盘时死机的问题，修正了Homeworld家园无法运行在OpenGL模式下的问题，修正了Soldier of Fortune中完成一关后黑屏或者在ATIO9XAA.dll产生无效页错误的问题。

本栏目信息由本刊记者和小熊在线（www.beareyes.net）联合收集（所有信息截止到2000年10月16日）。

所有驱动程序收录于《大众软件CD》2000年第12期\DRV\下。



国内上网资费情况调查报告

GUONEISHANGWANGZIFEIQINGKUANGDIAOCHABAOGAO

本刊记者

互联网的发展之快已为世人所公认，其发展的基础是网络使用者的飞速增长。在我国Internet直到前几年才发展起来，而使用者却是激增不已，除了这些已经走进了网络广阔天地的人外还有很多人也想见识一下这张奇妙的网。不久前编辑部收到一些来信，咨询上网的资费问题，在数周的工作之后我们终于可以向这些读者有一个答复了，下面请看我们的关于国内4大城市上网资费的调查报告。考虑到我们的读者一般都是个人用户，所关心的肯定是与个人用户密切相关的拨号上网以及较为便宜的宽带服务，所以本文也是以此作为报告的重点。

中国电信目前提供中国计算机互联网即Chinanet和中国公众多媒体通信网Chinfo两类服务。Chinanet是邮电部门经营管理的基于Internet网络技术的中国公用Internet网，是中国的Internet骨干网，也是国际Internet在中国的延伸。使用Chinanet可以方便地接入国际Internet。Chinfo多媒体通信网是适合中国国情的多媒体通信业务网，它采用Internet/Intranet技术通过网关与Chinanet相连,充分利用国家公用通信网的网络资源。它们由于特别拨入号的区别，分被称为“163”和“169”。169用户在各地又有按访问权限的分类。A类指本地网络适用，B类适用于Chinfo。

北京

北京电信业务主要提供中国计算机互联网即Chinanet和中国公众多媒体通信网Chinfo两类服务。在北京除了163和169的服务外还有263和2911的主叫计费上网业务，该业务是通过识别主叫电话号码接入因特网的数据业务。用户使用该方式接入因特网无须申请专门的入网帐号，收费分别为0.15元/分钟和4元/小时（节假日及双休日半价收费），电话费都按市话费半价收费。

163目前办理手续及要求：

1.提供身份证复印件（或军人证、护照等）。

2.用户需前往北京电报局营业厅登记。

地址：西长安街11号

营业时间：8:00-18:00（星期六、日不休息）

咨询电话：223

3.开通时限:当天办理次日下午3:00以后开通，如遇节假日顺延。

4.用户具备条件：

一台486以上的微机

一个调制解调器

一根电话线

支持TCP/IP协议软件

163业务资费：

开户费（一次性）：100元/户

通信费：

普通拨号

4.00元/小时；月累计使用时间尾数不足1小时部分以1分钟为单位按实际使用时间计费，不足1分钟部分四舍五入。（法定节假日、休息日0:00-24:00，非节假日23:00至次日8:00基本费减半计收）

每月固定收取拨号功能费10元（IP费）。

凌晨特价方式

100元/月，不限通讯时长

使用时间：每天凌晨2：00-6：00

服务号：63063188（速率33.6K）

专用E-MAIL

30元/月，不限通讯时长

服务号：63063456（速率V.90 56K）

附：对拨号上网用户的通话费实行优惠

1至15小时部分，按现行电话资费标准计收。

超过15小时至80小时部分，按现行电话资费标准减半计收。

超过80小时部分，按现行电话资费标准计收。

169目前办理手续及要求：

1.提供身份证复印件（或军人证、护照等）。

2.用户需前往北京电报局营业厅登记。

地址：西长安街11号

营业时间：8:00-18:00（星期六、日不休息）

咨询电话：223

3.开通时限:当天办理次日上午10:00以后开通，如遇节假日顺延。

4.用户具备条件：

一台486以上的微机

一个调制解调器

一根电话线

SLIP/PPP软件

169业务资费

开户费（一次性）：50元/每户

通信费：

注册用户 0.03元/每分钟（100元封顶，不含电话费）

非注册用户 0.07元/每分钟（不封顶）

目前北京电信还开通了ISDN的个人用户服务，用户可前往北京市西城区二七剧场路17号北京市电话局ISDN服务中心填写一份“ISDN受理表”，并签好安装协议，之后技术人员将上门为用户安装ISDN。

ISDN服务资费表

用户初装ISDN		ISDN用户移机、普通模拟用户改成ISDN用户	
设备接入费	1000元/号	设备接入费	免收
综合工料费	300元/用户线	综合工料费	300元/用户线
测试费	200元/端口	测试费	200元/端口
手续费	15元/号	手续费	15元/号
合计	1515元	合计	515元

如果用户家中原有一条电话线路将免收设备接入的费用，NT1设备由服务提供商免费租用给用户。ISDN的拨号资费标准同上述的163、169业务标准。但是ISDN用户可以申请包月制，每月198元（包括市话费）。

上海

上海地区的163、169服务的资费标准申请方式同北京，具体办理可到上海市电信业务综合受理处：漕溪北路915号办理手续。除电信服务外目前有一种8163的主叫计费上网业务，只要利用上海市市内电话拨打8163专用接入号码即可接入因特网，资费标准与目前的163资费标准相同。目前上海地区还开通了ADSL的宽带接入服务。

ADSL服务申请手续及要求：

1.提供身份证复印件（或军人证、护照等），持护照或无上海居民身份证的申请者，还需提供上海居民或上海单位签署（盖章）的担保书。

2.用户需前往电信业务综合受理处办理申请手续。

地址：漕溪北路915号

营业时间：8:00-18:00（星期六、日不休息）

咨询电话：81828

ADSL业务资费

入网费（一次性）：1000元/每户

安装测试费（一次性）：500/每户

手续费（一次性）：15元/每户

ADSL Modem租用费：50元/每户每月

通信费：网络使用费＋通信费=0.3元/分钟

（法定节假日、休息日0：00-24：00，非节假日23：00-次日8：00减半收取。）

VOD：ADSL通信费50元/月

点播费3-5元/部

目前上海地区通过ADSL虚拟拨号入网的资费在现有标准的基础上还可优惠25%。并且可以申请费用包月，每月封顶费用100元。但是到2000年11月旧包月制度将到期，新的包月制仍未出台。

南京

南京的163及169的服务资费标准和申请方式也和北京相同，具体办理到南京市中央路1号鼓楼电信营业大厅2楼。不过南京电信现有一种990的主叫计费上网业务，每分钟的通信费＋电话费只有0.1元/分钟。目前在南京地区已经开通了公众宽带IP城域网接入服务。宽带IP城域网采用专线接入方式，最高可达100M端口，可实现高速上网、互动游戏、VOD视频点播、网络电视等一系列功能。

宽带IP网服务申请手续及要求：

1.提供身份证复印件（或军人证、护照等）。

2.用户需前往电信业务综合受理处办理申请手续。

地址：中央路1号鼓楼电信营业大厅2楼

营业时间：08:00-17:00（星期六、日不休息）

咨询电话：1000

宽带IP网服务资费：

南京电信部门在此项资费标准的制定过程中考虑区分甲乙种用户：甲种用户为私人用户，乙种用户为集团用户；端口速率分为10M和100M两种，10M端口对甲乙种用户同时开放，100M端口原则上仅对乙种用户开放。由于本文是针对个人用户，在这里我们仅对甲种用户的资费做出介绍。

网络接入费（一次性）：1800元/每户

网络使用费+通信费：采用包月制，200元/月

广州

在广州电信的Internet服务亦分为163和169两种，基本的资费标准也相同。此外在广州有一种96169的主叫计费上网业务，每分钟通信费用+电话费仅为0.09元，并且不需开户直接拨号即可。广州在1999年就开通了ADSL服务，在广州ADSL资费采用的是包月制，并且还赠送Web VOD帐号。

ADSL服务申请手续及要求：

1.提供身份证和户口本（或军人证、护照等）。

2.用户需前往电信业务综合受理处办理申请手续。

地址：

农林下路电信营业处 农林下路1号

校场西电信营业处 校场西路19号

环市西电信营业处 环市西路196号

营业时间：8:00-17:00（星期六、日不休息）

咨询电话：180、83806999

ADSL业务资费：

开户费（一次性）：169A类用户 100元/户

169B类用户 100元/户

终端测试费：169A类用户 200元/户

169B类用户 200元/户

网络使用费+通信费：169A类用户 300元/月

169B类用户 500元/月

ADSL用户端Modem价格为2800元/个。用户可采用租用的形式（须与广州市电信局签定租用协议），每月租金280元，租满一年后设备归用户所有。

《暗黑破坏神Ⅱ》“菠萝大典”选拔赛获奖名单

暗黑破坏神

发这个榜之前，有一点想发笑的感觉。当然，是苦笑。我一直过于相信暴雪公司信誓旦旦的说法，结果当准备公布征文获奖者名单的时候才发现没多少稿子，游戏都还未正式发售呢，让读者谈什么看法感受？（甭跟我说D版那档子事，有个家伙专门来封妹儿调侃我说：难道让我们先买上一个D版感觉一下吗？我faint！）

结果只好这么耗着。你们急，我也很累啊！

好了，现在好了，下面来看看你们最关心的获奖人员名单：

（以下奖品由奥美电子（武汉）有限公司独家提供，特此鸣谢）

一等奖1名：江苏 王文瀚

奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶1套、T恤1件、帽子1顶

二等奖2名：北京 张可 河南 卢峰

奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶各2个、T恤1件

三等奖5名：江苏 顾昂 福建 李寅 上海 俞劲侃

广东 贺煜 山西 安永锋

奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》游戏玩偶各1个、帽子1顶

纪念奖50名：名单略

奖品：《暗黑破坏神Ⅱ》英雄人物卡1套

特立独行的精神世界

人文精神主题网站评（二）

江苏 Siegfried Shiva

风致第五

雪域风情

网名：雪域风情

网类：西藏旅游·藏传佛教·西藏摄影与文章

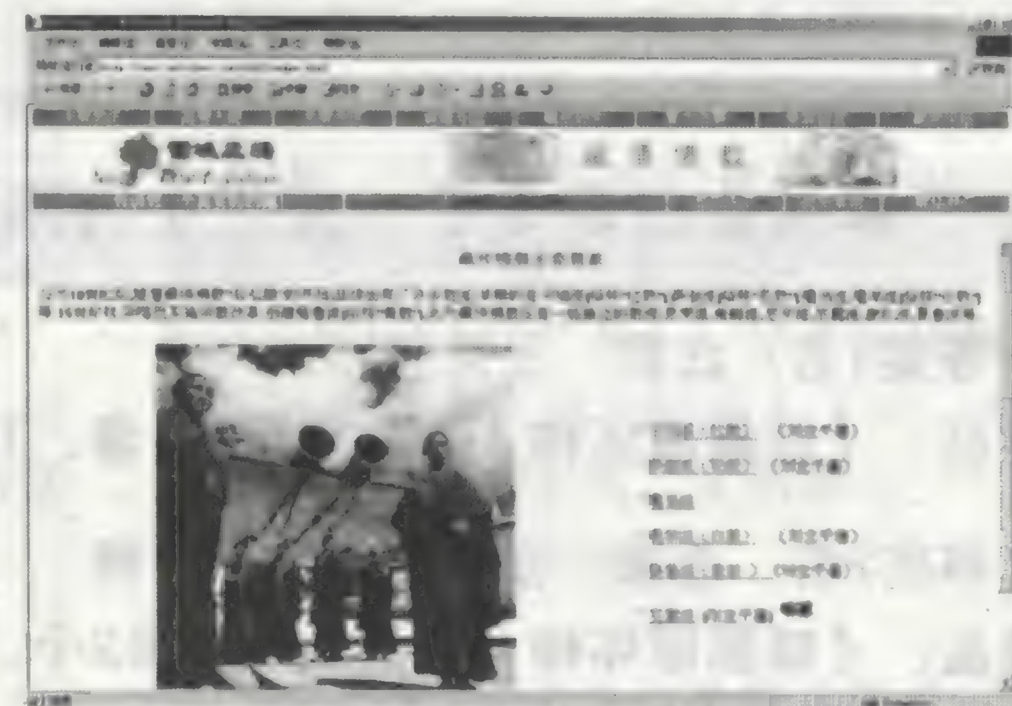
网址：http://NetTibet.com 或 http://www.nease.net/~hejian/tibet/index1.html

网主：何健

自从何健把索甲仁波切的《西藏生死书》（在藏传佛教/典籍介绍栏内）全文弄上去后，我就明白他的网站快进入一流水准了。

《西藏生死书》用现代语汇来介绍，就是一本教导如何临终关怀的书。人在濒死的一刹那，便唤作中阴，如果有好的上师在旁扶持，那么濒死者就会在这最后一刻获得美好的超脱。虽然在现代医学及心理学的双重质问下，我对其中的一些类似于神迹表述的文字深表怀疑，但是，毕竟这是几乎一千年前人类智慧的结晶啊。在中土，大量的关怀发生在人死之后，相形之下，西藏文化对生死的看法就更具有人文对话的意义。





而我今天，也就站在了这么一个高度上，对他的网站进行一次概略的评述。首先各位可以点击藏传佛教里的主要教派栏，对西藏的各大教派有个大致的了解。何健那里的介绍是取中立立场的。但我还是唠叨几句为好：一般来说，藏传佛教和密宗的区别在于修和行上，而藏传佛教内部的差别则主要症结于对色与空的不同理解上。

如果各位对藏传佛教的理论有了更深的兴趣，那么我建议各位然后可以进藏密研究栏，点击《中观他空思想要论》先看看。在我而言，中观的这种终止判断的方法，不仅上可接印度佛教的原旨，下可连中土禅宗的观点，而且还可和西方哲学里的现象学联合考察，从而在理性与信仰的断层之间找到一个合适的出发点。

当然，并不是每一位网上的朋友都对语言构造出来的庞大迷宫感兴趣，虽然西藏佛教的教理之深能让大多数的学者叹为观止。然而纯真的心灵总是更贴近图形化的东西。所以，请看珍贵照片栏吧。

在这些照片里，“闭关三年出关的瑜伽士（宁玛派）”特别让我注目。那三个瑜珈士的肢体语言，似乎在向我传达着他们身上数不尽的喜悦。

当然，这个网站并非只为符号爱好者们设立的——它里面所包含的旅游信息之丰富，足以让任何一个想带动自己的肉体一起入藏的人砰然心动。何健和我的最大区别，就是他和那些旅游迷一样，都喜欢绕过语言符号，直接面对西藏本身，去感受自然与人文的气息扑面而来的感觉，而我却觉得一个人缩在书斋里，凭着符号



的指引，照样可以和历史里的藏僧对话。

语言的巨人与行动的巨人，在远离世俗的背后议论里，究竟谁更接近拈花而笑？

但无论如何，我欣赏行动，于是自然也欣赏何健所做的这些。

在旅游指南栏里，雪域名胜、路线推荐、地理数据、交通住宿、旅游保健、雪域特产、天气预报、旅游特辑、西藏有约等栏目一应俱全。而那些从西藏回来的朋友所拍下的与所写下的，则又全记录在走过西藏栏里。（顺便说一句，如果大家要看优美如歌的文章呢，请看黄安妮的《西藏浮影》，但如果要看沉重似铁的呢，嘿嘿，就去看我写的《梦中的行进》吧——当心别磕着牙:)）。

会不会有人向往西藏向往得都快收不拢梦的翅膀了呢？好，快去西藏有约，去约、去约，快去吧。队伍就要开拔，你还在犹豫什么？

风致第六

痒是一种诗性

网名：沉落的远方

网类：诗歌

网址：http://www.hu.zj.cninfo.net/~abo/

网主：阿波

其实阿波的这个网站我一年前就许诺要为他而有所书写了，但日月在花开花落的更替中并未给我带来任何诗性的羽毛气息——痒的感觉是很奇特的，在光线的迷津中，能捕捉到它的机会并不是只要刻苦就可以，所以，要理解阿波的诗歌，也需要先有守侯羽毛气息的心情。

进入他用flash3制作的首页后，一幅黑白山水画卷开在屏幕上，象是暮烟四垂时瞌睡人快要合上的眼睛。画面旁边的几行文字如站在池塘之侧的丛丛白鹭，在等着梦境的上演。

第一行即阿波的诗，隔了一年，这次我再点进去，竟然发现他什么新作也没有上传，幸而他那些诗歌精致得象一枚枚萱草花饰纽扣，还值得我再次阅读一遍。

阿波的诗作都很简单，简单得和国风一样，可他又拒绝叠咏，于是又象有俳句的风格。在互联网上和互联网下都很难见到简单而不简陋的诗句，尤其是金斯堡在河流之西一阵吼叫后，中国的年轻诗人都开始在河东也学了起来，当大量粗糙中涌动着原始激情的奇怪句子以其强有力的视觉冲击力来撞破我们固有的雅致面容后，少部分人却反而开始反向追忆曾经有过的有关推与敲的斟酌姿态。无独有偶，前几天在一个日本现代诗歌作者须河信子那里，她也提到过在现代诗歌创作中，她更关注“平明式的透明感”，并且，她认为这是一个寻找新鲜词语与惯用词语之间互相协调的平衡过程。在一首名叫《蝴蝶》的诗中，阿波写道：“一片叶子长长的正面，它停下/ 继续停下我睡了/那满街的大叶，人群穿梭胸间/碰着弱小的翅，头，花纹/分离，一缕思念”，从这种探微到日常琐碎之中



来尝试语言所能达到的精细极限的写作立场中，我深切感受到当年芭蕉为什么会对一只青蛙落到水里的扑通声如此敏感，这是把语言研磨到小得不能再小状态的努力，这努力甚至会让作者最后陷入到写不出一个最小重量与体积的字来，阿波现在几乎很少写诗，莫非就是因为这个原因么？“我和下午/渡过了这段时光……”，当阿波如是写下这样的文字时，你记得起来么，在某日下午里一瓣又一瓣的时光，是怎样被你打开的？

阿波收录的一些名家的文章绘画及音乐，几乎全是我看得中的（格非及古琴除外），比如李贺、荷尔德林、里尔克、塞尚、巴赫（不过奇怪的是著名的四



十八首及马太受难曲没有）等等，虽然文字大多已经是中文译文了，但这并不妨碍诗歌本身的所指空间给阅读者带来从感性到理性如团扇般次第从阴影中旋出的丰度。相形之下，他的一些朋友的作品就比较弱些，尤其是那两幅业余水墨画里的人和鱼，更是僵硬粗鄙得和整个网站颇不协调。不过在诗歌方面及他发起的一个“有女同车”的网上诗歌会活动中，我倒是看到了一些好作品，其中，阿汤、红尘、峰子、一行（他的风格和阿波的根本不是一类，在留言薄里的《朗诵》一诗里，他的杀伐之气金戈而又玉振得很，其个人网页会在茫茫黑暗的哪个虚拟之地呢？）对诗性语言的把握力是相当出色的。

“有女同车”诗歌会还在继续着，也没什么人去，冷冷清清的，我想这才是让那些网上诗歌大赛之类的热闹事物有所内省的地方：诗歌虽渴望灿烂，但这渴望，还是源于孤寂。

风致第七

文化暴力来自左方

网名：黑板报文艺

网类：戏剧·音乐·文化点评

网址：http://www.heibanbao.com/index.htm

网主：王佩、徐景洲、宏图展、等等

很难想象我会把这么一个民族主义气味如此浓厚的网站给推荐出来，事实上我现在往键盘上敲字时还是迷惑不已：红色＋暴力＋断言式陈述，样板戏＋民间话语＋新左派立场，难道中国的警醒就靠这些合成药方来支撑？但网站的确办得好，虽然它所持的立场是我坚决反对的。

首页底色设计风格不用说是黑板的黑色，倒是抬头几个栏目摹仿粉笔吱吱歪歪写出的字样效果，很有胡同文章或弄堂文章的乐趣。页面左方竖着摆放着两



张图片，上面一张画的是毛泽东在和老百姓一对三面对面地柔情似水，下面一张就是让我至今见了还会血脉贲张的切·格瓦拉（Che Guevara）宣传头像，这个当年在南美先后转战古巴、刚果和波利维亚，搞过精神激励大生产运动，干过游击战，最后在39岁那年被杀的传奇人物，对如今的人来说已成了和毛泽东、卡斯特罗他们一般的陌生了，然而只要源自底层大地深处那野蛮原始的激情不死，他们就会永远以各种方式在部分人的心底里暗暗传唱，而在互联网时代，他们也不失时机地发出了自己的声音。我点进格瓦拉的头像，知道原来是黄纪苏他们计划今年4月到5月在北京人艺小剧场演出史诗剧《切·格瓦拉》的广告。



再一看音乐制作人竟是张广天，这个一直以民间音乐姿态写作的音乐人曾经写过一篇古怪的为十大样板戏辩护的文章，在那篇文章里，他曾把瓦格纳作曲里的动机写法与样板戏里的程式固定的板腔体系相比照，认为样板戏在艺术上是属于“音乐思维上的突破”，他的这篇文章也收录在此网站题为“这是我的立场”的栏目内，想想有趣，马丁·路德的名言竟会被借用于此，不知那些在原罪文化背景下以谦卑为基本生活态度的基督徒们面对他们如此张扬别致的中西结合时，会作些什么样的感想。

我把网站翻了个遍，没找到什么在美学意义上特别闪光的文章，倒是通过友情链接把王佩主页里君特·格拉斯的几幅死亡气味浓郁得让人窒息的素描给找到了。不过话虽这么说，他们在这个网站里所表现出来的种种左派文化气息还是相当明显的，这气息以民间身份为肌肤，以文革历史为骨骼，充满了非理性的激情和话语暴力，使他们的网站不是在文学上而是在文化上让我在惊愕之余陷入思考之中，当我把里面那幅《胸怀祖国　放眼世界》（1967）的美术作品和希特勒当道时那幅《S.A. Mann Bravo》电影海报相比较时，我在两者构图用色及笔法上的无比近似前悲哀地低下头来：不要忘了，希特勒他们当年也是为了人民大众的幸福而去奋斗的，所有被英雄主义和平民至上主义激情所裹挟的人物都是为了人民大众的幸福而去奋斗的，可是，谁之正义？何谓合理性？希特勒如果

得胜，现在将会怎样？——我想，这个奇怪网站的存在，就是让我这个倾向于自由主义立场的人有所震撼的——虽然历史不能如果，但是将来更是经不起如果。

风致第八

爱智慧的人

网名：爱智家园

网类：哲学

网址：http://philosophia.163.net/

网主：Azi

要让自己生病是很容易的事，比如收到一份莫名其妙的退稿信或接了个子虚乌有的宴请电话等，都能轻而易举地让机体胡乱起来，可是要让自己生病时照样看些哲学网站，那就需要些技巧了。



其中最关键的技巧就是：不要挑太难的题目上。所以这个“爱智乐园”就成了我今天头昏脑胀中的浏览目标。据网站主人自己介绍，这个网站主要是“以20世纪西方哲学为核心，介绍、推介、评价各个流派、思潮和思想家，并提供丰富的哲学资源链接和大量原始资料和二手文献。此网页为德国哲学家阿佩尔的唯一中文主页。”

我看了一下她罗列的那些西方哲学家的名字，发现主流思想的精英几乎被一网打尽了，就拿分析学派来说，弗雷格（Frege）、罗素（B. Russell）、维特根斯坦（Wittgenstein）、奥斯汀（J. Austin）、奎因（Quine）便撑满了这个领域，我曾对逻辑语义学发生过浓厚的兴趣，所以一见弗雷格在这里便有如见了请客吃饭的哥们一般，直楞楞地就扑了进去，并希望内容不要太艰涩，让我昏沉的头脑不堪负担。还好内容水平真的是普及读物类，我压根就不用动脑筋便把弗雷格的丰功伟绩扫了一遍，不过诸位如果平时从来不碰哲学这块硬豆腐的话，那就扫都不用扫了，因为她介绍得太简略了，没有这方面的背景知识，你压根就不知道他的著作《Grundgesetze der Arithmetik》遭遇到了怎样的灭顶之灾，但还算好，Azi把中文参考书：王路的《弗雷格思想研究》（社会科学文献出版社，1996年版）给列出来了，相信各位对这桩当年轰动逻辑界，哲学界的事件抱有好奇心的朋友能按图索骥找到事件的来龙去脉。

不过不管怎么说，Azi扫录进去的一张弗雷格的照片实在是太糟糕了。

看完弗雷格，下面就是大名鼎鼎的罗素，当年罗素和中国的交情应该说是相当深的，那个对数学其实是一窍不通的钱钟书还曾做过他的弟子，虽然网上有黄金书屋扫录的《我的哲学之路》，但我个人觉得，也许到网下去买一本他写的《西方哲学史》会更得益些。罗素下面是那个传奇性的维特根斯坦，哲学教授们一谈起他总是津津乐道于他前后16年创建了两套截然相反的理论，不过我倒是觉得哥德尔对他的评价也许更合我心意些：哥德尔觉得他的学说并没有什么数理逻辑上的价值。

下面还有两个哲学家我不一一介绍了，我得留点篇幅介绍一下本网站的重磅人物K·O·阿佩尔。粗浅说来，阿佩尔是垮骑在语义学和语用学之间研究语言的，说得再粗浅些，就是当有人骂你“猪头三”的时候，他会分析“猪头三”和猪头的关系及和你的关系，同时也会分析那人为什么会用这个词而不用“傻帽”这个词。Azi这里有关阿佩尔的学术资料的确是相当多的，不仅有关于他的学说的介绍，也有他自己的自传及著作目录，据Azi自己说她现在正在写她的博士论文，但愿她的研究方向就是阿佩尔，这样也许一年半载之后我们就可以得见阿佩尔的思想，也可得见Azi的治学水平了。

网站中还有不少令我心痒的人名（这些人名都是能让宁财神的神经当下就麻痹的），包括哈贝马斯、石里克、福柯等等，但我头实在太晕就不看了，诸位如不怕绞脑子就自己去吧，不过要提醒你们的是，这网站是新建的，不比老牌劲旅“哲学传染源”，但看它选材立意等都有可取之处，故而我才在此广告先行了，而且，那里有关于本年度7月份在苏州大学举行的国际哲学研讨班收费教育的链接信息，诸位谁愿掏钱去和斯宾诺沙他们斗智斗勇的，可得抓紧了。

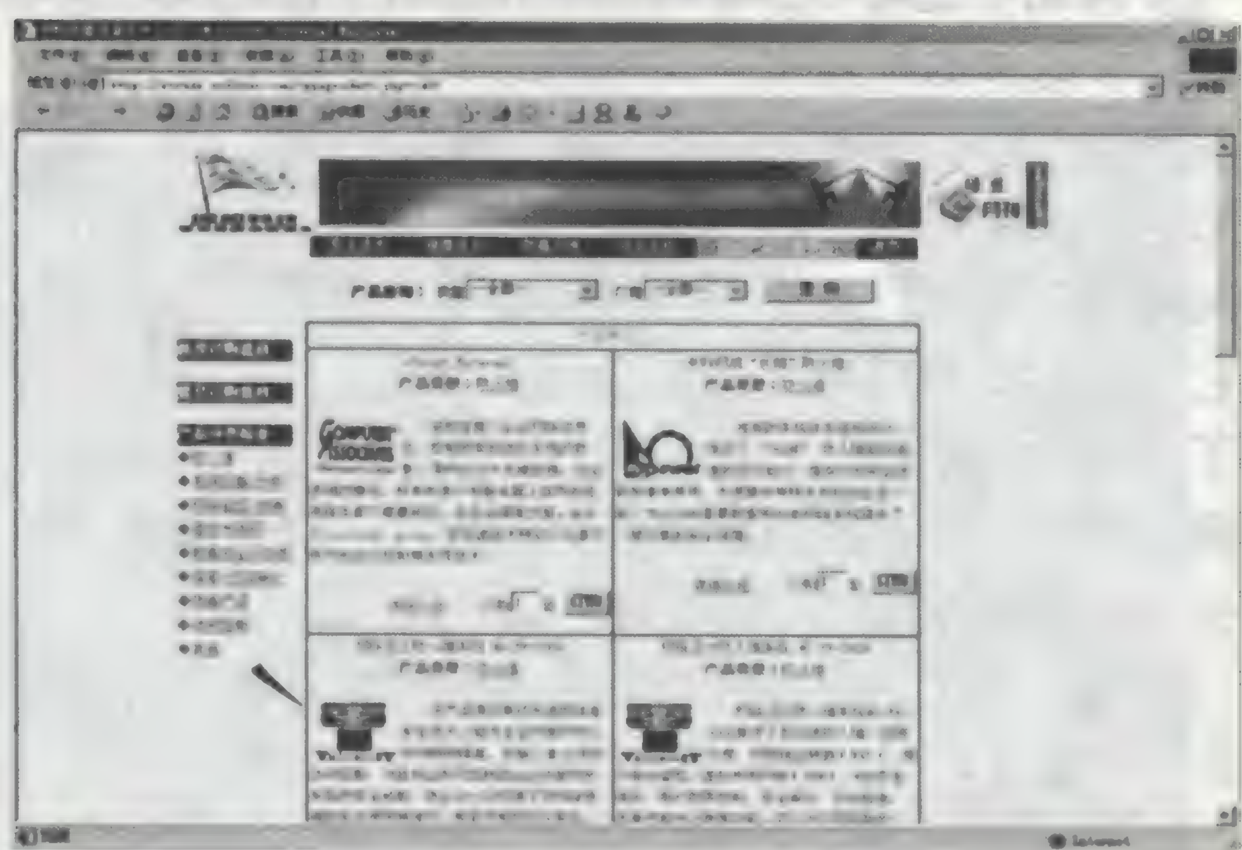
哦，忘了告诉你们了，点击本网站“Azi主持”栏目，你会发现她是一个美女。

个人防火墙的选购

北京 李飞

每个上网的人都担心自己信息的安全性。现在黑客大行其道，谁不担心呢？也许你早就听说过“防火墙（Firewall）”，它已经不是个新名词了，但很多人都不了解它，只知道防火墙是当今防黑的利器。但市面上鼓吹的防火墙有n种，你怎样去选择适合你的防火墙呢？所谓“防火墙”，是指一种将内部网和公众访问网（如Internet）分开的方法，能增强机构内部网络的安全性，它实际上是一种隔离技术。防火墙是在两个网络通讯时执行的一种访问控制尺度，它能允许你“同意”的人和数据进入你的网络，同时将未经你同意的人和数据拒之门外，最大限度地阻止网络中的黑客来访问你的网络，防止他们更改、拷贝、毁坏你的重要信息。要使一个防火墙有效，必须要让所有来自和去往Internet的信息都经过防火墙，接受防火墙的检查。防火墙必须只能允许授权的数据通过，并且防火墙本身也必须能够免于渗透。但是，防火墙系统一旦被攻击者突破或迂回，就不能提供任何的保护了。

防火墙大致可以分为两类：硬件防火墙和软件防火墙。从用户范围上分也可以分成公司用防火墙和个人防火墙。一般情况下，公司用防火墙以硬件防火墙为主，加之软件防火墙进行监测，用途广泛，但价格偏高；个人防火墙一般以软件防火墙为主，功能单一，价格较低。在本文中将主要介绍个人防火墙系统。



个人防火墙以软件防火墙为主，很少见到有个人用硬件防火墙设备。软件防火墙功能简单，就是拒绝恶意攻击，这个“恶意”程度还是要用户设定。软件防火墙的优点是：安装方便、使用简单，使连接到互联网的计算机得到所需要的基本保护，包括保护计算机不会成为黑客攻击目标、阻止特洛伊木马或其他后门程序的攻击、对各种可能存在的网络安全威胁的保护、保证算机和私人资料处于安全的状态、保证资料只共享给你所信任的其他用户、监测计算机所运行的具有互联网连接的应用程序、使用户能清楚了解到计算机的安全状况。下面是几个软件防火墙的简介：

绿色警戒

版本：v1.11

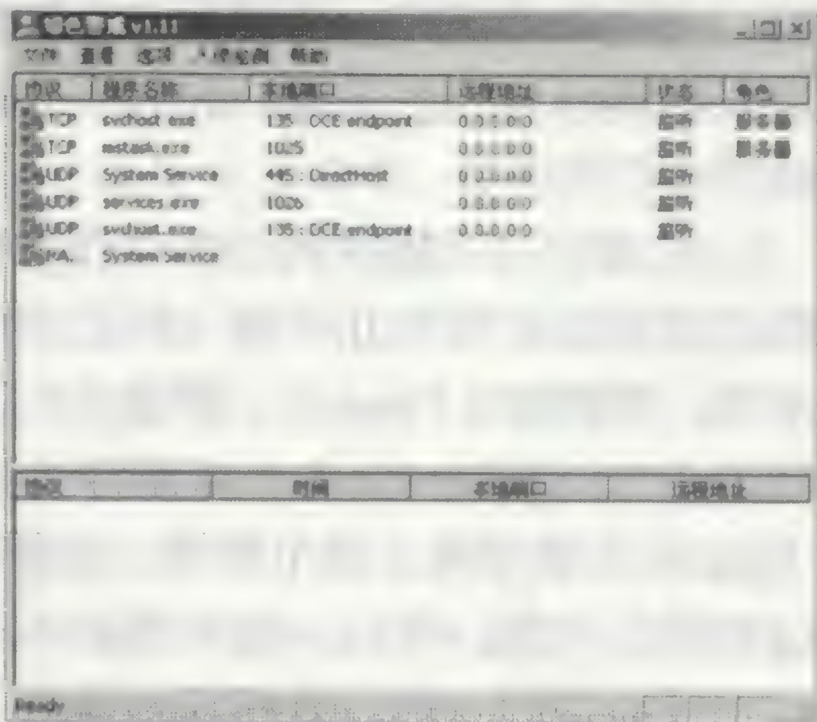
大小：1.31MB

操作系统：Windows 2000

下载网址：

http://etrade.nsfocus.com/introduce/Nsfocus_FW2000.zip

绿色警戒是由绿色兵团（现名中联绿盟）推出的在Windows 2000下运行的软件防火墙，配置方便，可以监测本地各个端口的通信情况和与远程地址的连接情况。如果有黑客攻击就立即报警，并记录入侵者的IP地址，同时断开与黑客的连接。绿色警戒的缺点是显示内容不易被初学者看懂，且针对Windows 2000，只能在Windows 2000下运行。

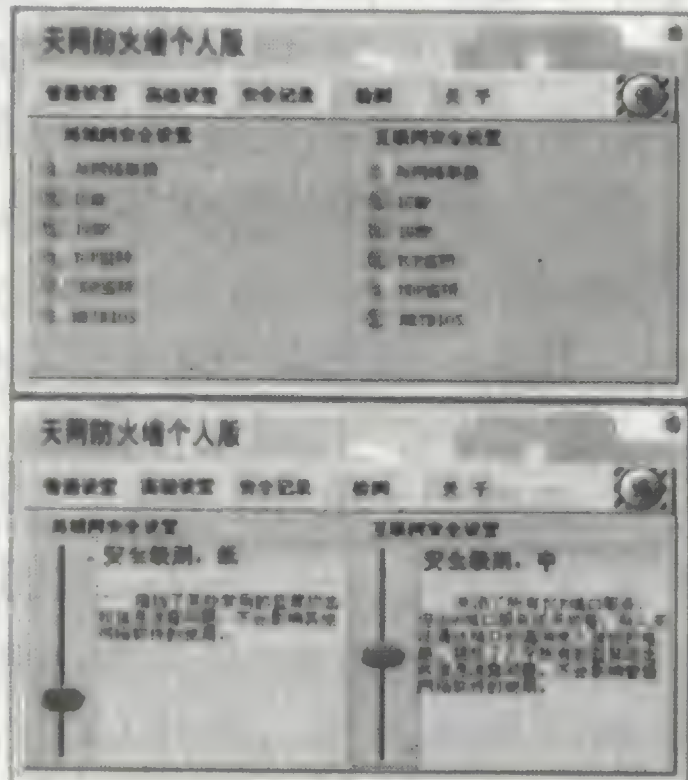


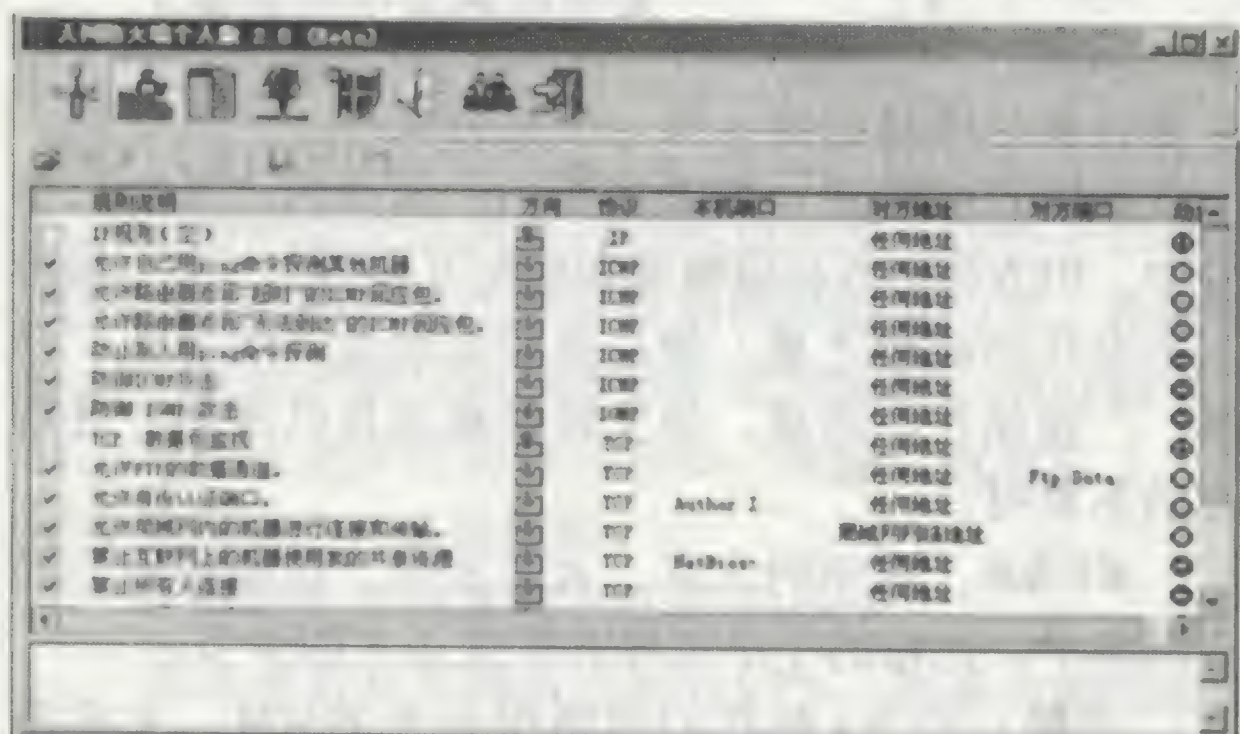
天网防火墙

版本：1.0.1.58
大小：731kB
操作系统：Windows 9x
下载网址：
http://www.sky.net.cn/files/snfw101.exe
文件名：setup.exe

版本：2.0.2.97
大小：684KB
操作系统：Windows 98/2000
下载网址：
http://www.sky.net.cn/files/setup.exe

天网防火墙现在有两个版本，一个是1.0正式版，一个是2.0 beta测试版。天网防火墙具有和绿色警戒类似的功能，其1.0版本有适合于初级用户的普通设置，也有适合高级用户的高级设置，但功能简单，适合刚上网的初学者。其2.0目前正处于测试阶段，功能上有很大改进，可逐步按自己所需设置，在这一点上比绿色警戒功能略强。但目前只适合高级用户。





rc.firewall

版本：3.3
大小：79kB
操作系统：Linux

rc.firewall是一个基于ipchains的防火墙脚本，它可以支持多种网络工作环境（包括NFS，IPSec，VPNs，Proxies等）。可防的攻击有：spoofing，stuffed routing/masquerading，DoS，smurf attacks，outgoing port scans等等。提供多个私有的和公用的界面。

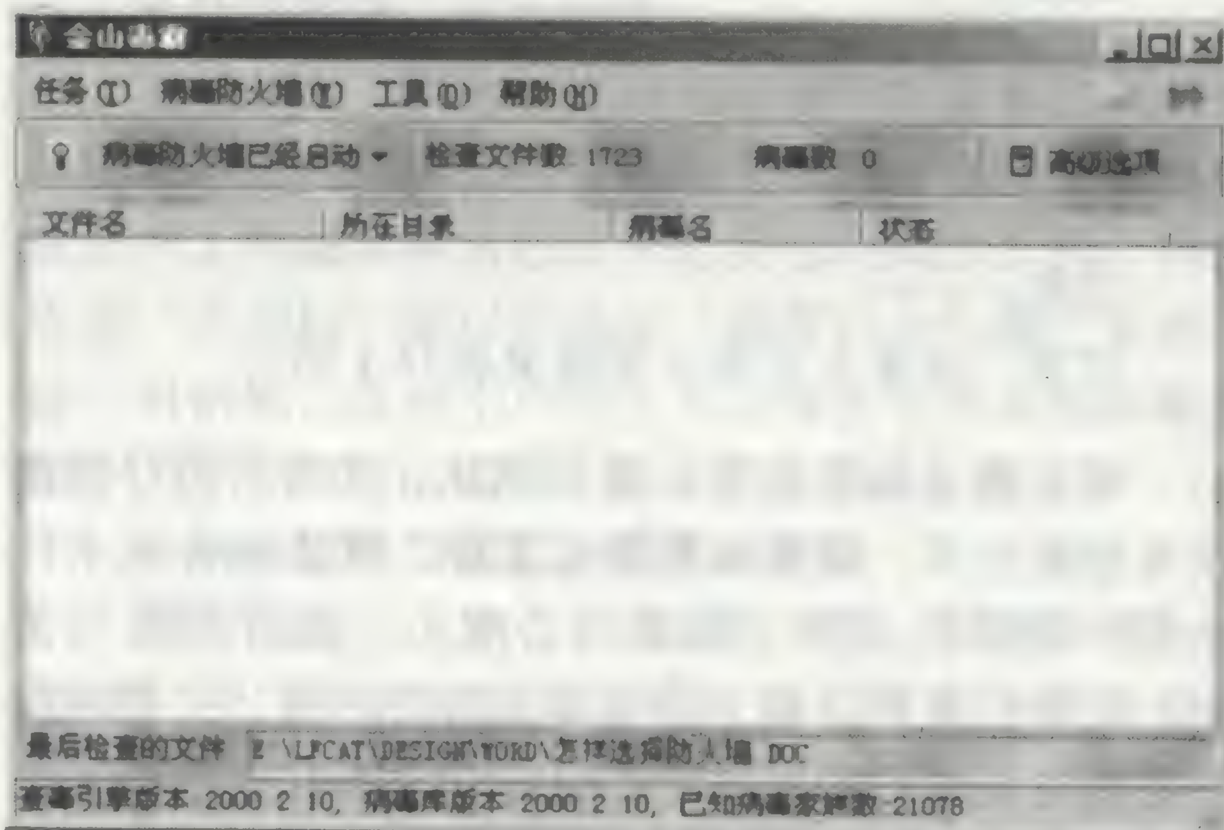
GuardDog

版本：0.9.1
大小：471kB
操作系统：Linux

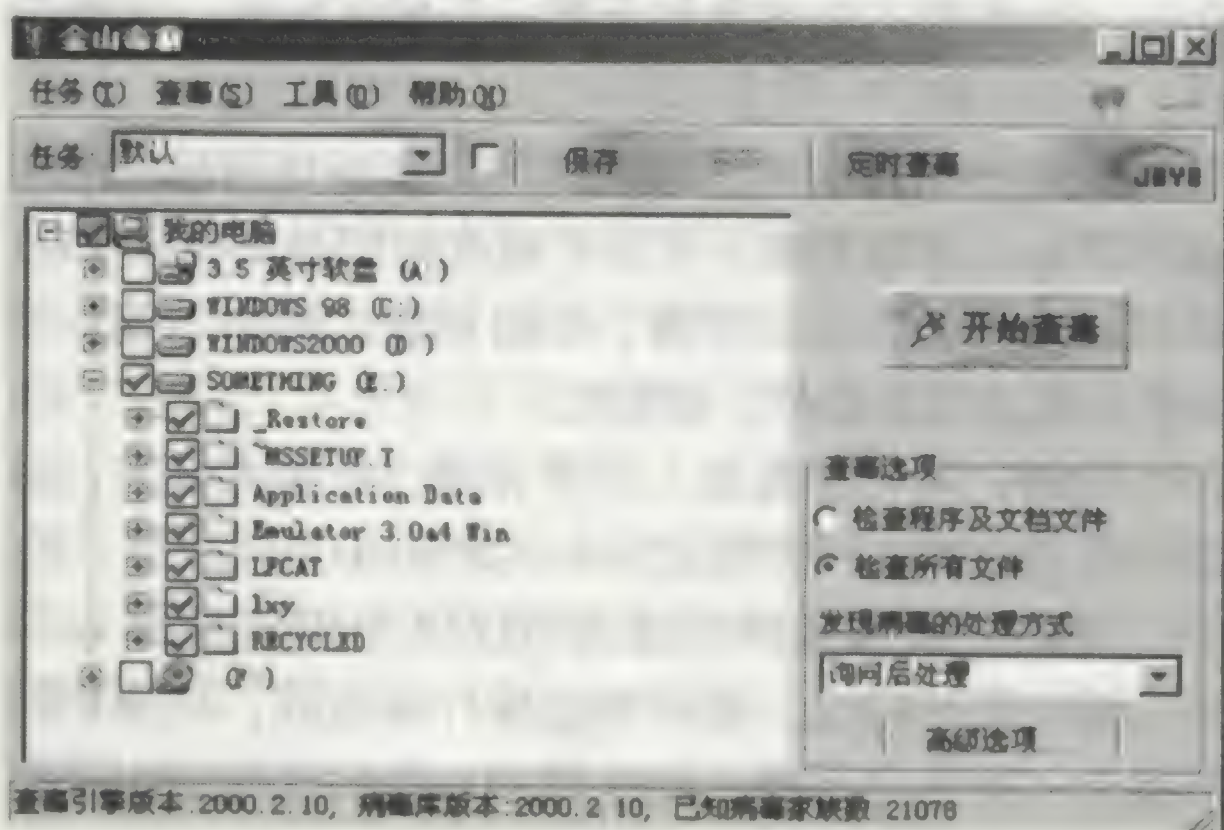
它是一个linux KDE窗口下的防火墙策略产生和管理实用工具。可以通过指定协议的的过或者拒绝，而无需知道其具体端口。目前不支持路由和网关配置，只是产生相应的ipchains策略脚本。

金山毒霸测试版

版本：2000.08.09
大小：2.2MB
操作系统：Windows 9x/2000
下载网址：
http://antivirus.kingsoft.net/cgi-bin/countdown.cgi?kav2



除上述外剩下的都是一些病毒防火墙，只能防住病毒和一般黑客软件，不能监测端口。其中较好的有金山毒霸，目前是测试版。



站长小语

站长小语终于在停泊N期后又起航了，大概这和我们的网站全面改版及新社区——“晶合后院”(club.popsoft.com.cn)的开通有密切的关系吧，总之，新的网，新的小语，新的故事。

忙碌过春天，秋天收获如何？看看我们各位站长的自言自语吧：

ROBOT：ASP+MCSE+KFC+KOF……

Lrosa：安全第一，网络为重……

蓝桥：MUD……

SESA：^_^

BEN：春天花会开，鸟儿自由自在……

狂人：MM……

KEN：Zzzzzz……

云起：……

呵呵，好像大家都心思很重的样子啊。

呕心沥血地经营着心爱的网站，功劳苦劳好像都没有想象的多，可是抱着梦想工作，又去额外索求什么呢？简单的故事，简单的心理……抛开烦恼与苦闷，站长们总有话贫，等要动真格的时候，又假装没听见都去忙自己的事情了，只好让云起在这里和大家多说两句了，做个简单的现场采访吧。

KEN：长期沉浸在网络这一张无形的大网中，神经系统的确越来越迟钝了。虽然知道每时每刻是几点几分，但是却不知道是属于哪一天的。呵呵，不管怎样，先祝大家“中秋快乐”吧。

云起：谢谢KEN同志，他对工作的热情从他来杂志社到现在丝毫未减，可是，现在时间是2000年10月16日，时间的轮已经转离了你的视线，再不加油，就会从你的身边轧过哟，醒醒吧。

蓝桥：啊……我这人不善言辞，可是人挺直，总之，要是有MUD爱好的朋友们就来MUD里找我吧。

云起：其实蓝桥的优点不仅仅在MUD里可以找到，他的爱好广泛，喜好和老编打游击战，以掩护同伴擅长，是个舍己救人的好同志，我们这些初出茅庐的小编，多多少少得到了蓝桥大哥的照顾，在这里谢谢蓝桥大哥对我们的照顾，以后换我们掩护你。

ROBOT：快给我一条绳子吧，就让我了结这变态编辑部的一生……

云起：我到现在都不明白这句话的出处……好好的为什么呢？也许他的压力太大了，的确，编辑部里繁杂的工作大部分都是ROBOT的，外加上他是个热心的好同志，额外又给自己加了很多不属于自己的工作，看来工作中劳逸结合才是正确的方法。当然，他是不能在站长小语中自尽的，我会尽量阻止的……

Lrosa:在网络日渐消沉的今天，希望能用我们真诚的声音唤起你游移的注意力，也希望肆意破坏者能明白建设者的快乐。

云起：前一阵的“黑客”风波，使Lrosa同志经历了段精神恍惚的日子，现在是逢话不离“网络安全”！是呀，对别人的网络进行无礼破坏，是每个网络人都无法理解和原谅的，也希望我们引以为戒，在声讨别人之前先自勉吧。可是话说回来，这次大软“黑客”事件最大的受害者是谁呢？“大软网络”还是Lrosa?

狂人：现在最受MM欢迎的编辑是我，是我，还是我！

云起：（出汗）这个，好像和我们的站长小语没什么关系呀……，不过，我们的狂人小弟，的确是风流倜傥，引无数MM尽折腰，逐步代替蓝桥，而登上了编辑部偶像首席，今年1X岁，身高：18X，至今未婚……

BEN：没事，没事，我不累。

云起：BEN真的很累，他现在是数据库规划兼网管兼计算机维修保养人员……充分发挥了个人特长，应了编辑部的定理：能者多劳……那次的“黑客”事件中，BEN和KEN在编辑部和世纪互联奔波N次，却看不出有任何疲惫之意，他总是轻松地告诉别人：“没事。”在站长小语里，他又轻松地说自己没事，可是真的不累吗?

SESA：秋季的北京，天高云远，希望和你一起在网络中，比特的小小世界共度这迷人的季节。

云起：SESA是我们网络组新来的MM，文笔超然，可爱是她的全部。浪漫季节结识浪漫的她，是秋日对我们最大的馈赠吧。

云起：下略……（因为没有人去采访云起，所以他就不必多说了。）

站长小语恢复初期，没有过多的准备，对各位站长草草采访，希望大家见谅。以后小语会和大家多多见面，你们希望看到什么样的小语呢？可以来信告诉我们webmaster@popsoft.com.cn。

应用心得

快速拨号上网有技巧

江苏 周勇生

信息瞬息万变的今天，学习和使用因特网已经成为社会的时尚，越来越多的人开始加入了这个行列。而目前绝大多数中国网民都是通过电话拨号的方式接入因特网的，所以我们在拨号过程中遇到这样或那样的问题是在所难免的，例如拨号时经常断线，拨号时调制解调器没有声音或者拨号过程中等待的时间很长等等。为了解决上面出现的问题，不少“大侠”们可以说没有少动脑筋，他们潜心“修炼”得来的加速秘籍确实给众位初学者带来了精神和物质上的收效。同样在这里，为了能使我们初学者提高上网登录速度，笔者也把自己在平时阅读的或者实践中用到的有关拨号网络的小技巧罗列下来，也算是为初级拨号用户作点小贡献吧。

1.删除掉不使用的协议

如果你使用单个计算机来上网的话，一般只需要一个TCP/IP协议就可以了。所以我们完全可以把除TCP/IP协议之外的所有协议都删除掉，这样不但能提高机器启动的速度还可以提高拨号的成功率。具体操作方法是打开拨号网络参数设置对话框，然后选中除TCP/IP协议之外的协议再单击“删除”就可以了。但不要误删拨号网络适配器。

2.删除无用的虚拟专用网络VPN

系统虚拟专用网络适配器VPN一般是为访问企业网而设计的，对于一般用户基本上没有什么实用价值，而且它还是影响登录速度的原因之一，因此我们可以毫不犹豫地将其删除。操作步骤是：在拨号网络参数设置窗口中，选择“配置”标签，并从中选择“拨号网络适配器#2（VPN）”和“TCP/IP→拨号网络适配器#2（VPN）”，然后再点击“删除”按钮，就可以把指定的虚拟专用网络设备删除掉了。

3.改变“主网络登录”选项

“Microsoft友好登录”是系统的默认设置，但它同样延误了登录时间。改变上述默认设置的方法是在“网络”对话窗口中的“主网络登录”下拉列表框中选择“Microsoft网络用户”，再单击“确定”。如果在“主网络登录”中没有此项选择，可以通过添加客户来增加选项。

4.设置电话占线时重拨

拨号时遇到占线是常有的事情，而拨号时占线同样让用户付出时间代价。对此我们应对拨号占线做出选择。首先双击“我的电脑”图标，在随后打开的窗口中选择“拨号网络”，接着选择“连接”选项（如找不到请将“拨号网络”文件夹窗口最大化），接下来再选“设置”标签，然后在“重拨”区域的选项中做出你的选择。

5.关闭侦错模式

在“调制解调器”设置对话框的“连接”选项卡中，单击“高级”按钮，在“附加设置”文本框中键入“%C0”以关闭Modem的侦错模式，提高其速度。但该选项要求必须使用原厂商的Modem驱动程序，否则修改值无效。

6.让拨号窗口自动连接

每次拨号上网时，系统都会弹出拨号窗口提示用户输入合适的口令，因而影响了登录时间。如果用户在家中上网或者在自己认为是安全的地方上网，就可以在“连接到”窗口中选中“保存口令”或“自动连接”对话框，这样用户就不必在每次登录时重新输入口令，并等待确认过程，从而提高登录速度。

7.给系统端口设置合理的参数值

端口值设定太小会导致通信缓慢，从而降低上网速度，所以我们有必要给系统端口设置合理的参数值，设置时必须打开“系统属性”对话框，并从中找到“端口”)设置对话框。

接着再按照以下步骤检查每个COM端口。进入“端口设置”，将“波特率”的数值改为57600或115200。大多数Modem都设置在COM 1或者2端口上。将这一设置改到最大值。同时在端口设置对话框中，请将Data Bits（数据位数）设为8，将Parity（奇偶校验）设为None，将Stop Bits（停止位）设为1，将Flow Control（流量控制）设为“硬件”。接着再单击“高级”按钮，将里面所有的值都设为最大。如果出现问题，那就尝试着降低一些，或者选择“恢复为默认值”。另外，如果Modem使用的是COM3或COM4端口，则需要打开系统配置文件Win.ini进行设置。方法是：使用“记事本”打开Windows文件夹下的Win.ini，找到[Ports]节，将COM3:（或COM4:）=9600,n,8,1,x修

改为115200,n,8,1,p。其中，最后一个参数为“x”时代表软件流控制（Software Flow Control），为“p”时则表示使用硬件流控制（RTS/CTS），为“”（空白）时则代表无流控制。

8.关闭安全检查设置项

拨号连接前系统默认的是要检查Internet上有无他人访问你的共享文件夹，为此也需要耽误一定的时间。为了节省这一部分时间，我们关闭该选项的方法是从“控制面板”中调出“Internet”对话窗口，在“连接”标签下去掉“在拨号前进行系统安全性检查”的钩号。

9.调整线路状态

如果电话线路质量不好，经常断线，也会严重影响拨号上网的速度。其具体解决办法是：单击“开始→设置→控制面板→调制解调器”，从Modem中选择“属性/连接页面/高级选项”，在附加设置中填入“S10=50”和“S25=200”，其中前者可以强制Modem在载波暂时丢失时保持5秒钟的连接状态，而后者则可以强制Modem在DTR（Data Terminal Ready数据终端就绪）信号瞬时无效时保持2秒的连接状态，从而可以避免线路传输质量不良时Modem发生断线故障。

10.通过选项减少上网连接时间

在缺省状态下，Windows 98需要激活对于拨号用户来说毫无用处的大量选项。默认设置中的“登录网络”，迫使系统寻找“Microsoft Windows网络”，找不到，连接就会超时；此外它还将无用的协议捆绑到拨号适配器上。要改变上述造成浪费连接时间的设置，关闭一些选项，即在弹出的对话框中，点击“服务器类型”选项卡，在“高级选项”区域，选择“登录网络”前的钩号，在“所允许的网络协议”区域，只保留“TCP/IP”选项，再点击“确定”。

11.通过注册表来优化网络

微软并没有将Windows的拨号网络做最优化设置，它的网络参数缺省值是针对以太网来设定的，数据包、接收窗口等的大小都不太适合拨号上网方式，导致调制解调器不能发挥自己最大的潜能。所以我们还能够发掘这一部分的潜力为我们的网络再加速！因此，通过在注册表中重新优化设置，可以获得更好的访问速度。这种提速不仅对浏览网络有用，同时还影响到下载、收发邮件等操作，因为它是从充分利用硬件资源的角度入手，具体操作步骤如下：

在Window9X的桌面中选择开始按钮，并用鼠标单击运行命令，在弹出的对话框中填入REGEDIT（注册表编辑器）命令，单击确定后在注册表编辑器中依次展开以下键值：“/HKEY_ LOCAL_ MACHINE/Enum/Root/Net/000?”，并找到包含DeviceDesc字串，其值为“拨号网络适配器”的键，进入其子键bindings，记下其中的串值MSTCP\000?。

接着再依次展开键值“/HKEY_ LOCAL_ MACHINE/Enum/NetWork/MSTCP/000?”（?为上面找到的MSTCP\000?中的最后一个数字），同时找到Driver字串，记下其值NetTrans\000?。

然后在键值“/HKEY_LOCAL_MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Class/NetTrans/000?”中（?为上面找到的NetTrans\000?中的最后一个数字）增加串值：MaxMTU=576 (Window9X 缺省值为1500字节，最大值为65535字节)，其中MaxMTU指的是最大的TCP/IP传输单元。应用程序把要传输的数据分割为较小的分组进行传输，标准的分组大小应为576字节。如果MaxMTU大于576，传输时则需要重新分组，降低了传输效率。Window9X的缺省值为1500，这是以太网上的标准的分组大小，如果不是通过以太网再接入INTERNET，则应改为576。

同样地在键值“/HKEY_ LOCAL_ MACHINE/System/CurrentControlSet/Services/Vxd/MSTCP”中增加以下串值：DefaultRcvWindow=5120（Window9X缺省值为8192字节，最大值为65535字节）。其实DefaultRcvWindow就是接收这些数据的缓冲区，其大小应为512字节的整数倍。如DefaultRcvWindow太大的话，一个分组出错将导致整个缓冲区中的分组被丢弃并重发，增加了不必要的损失；如DefaultRcvWindow太小的话，缓冲区的大小低于到达的分组数据，将导致分组阻塞，降低了速度。最好是512字节的4～12倍，视Modem的最大速度而定。一般14.4K的Modem为2048字节、28.8K的Modem为4096字节、33.6K的Modem为6144字节、56K的Modem为8192字节。标准的TCP/IP分组大小是576字节，减去分组中固定为40字节大小的地址信息及24字节的其它信息，最多还包含512字节的数据。

DefaultTTL=255（Window9X缺省值为32，最大值为255），其中DefaultTTL表示TCP/IP分组的存活时间。为防止TCP/IP分组在INTERNET中被无限复制，分组中固定为40字节大小的信息区中包含了分组的存活信息。如果分组在INTERNET中的传输时间超过了分组的存活时间，分组将在传输中途被丢弃，加大分组的存活时间值可使分组在拥挤不堪的INTERNET中传输到更远的目的地。

NameSrvQueryTimeout=3000（Window9X缺省值为750毫秒，最大值为65535毫秒），NameSrvQueryTimeout是代表域名服务器超时计数。如果在计数值的时间内没

有收到域名服务器的回应，则该域名服务器没有收到本机的请求。本机的请求将重发或作超时错误处理。适当调高其值可增大连接成功率。

12.交互使用多个不同ISP的拨号连接

拨号时一时难以拨通的情况时有发生，如果用户建立了几个不同ISP的拨号连接，就可以迅速从“连接到”的下拉列表中选择另外一个ISP拨号连接，这样用户就可以减少等待的时间。如果用户使用的是Windows NT操作系统，还可以实现交替选择拨号号码的功能。当主要拨号号码拨不通时，要快速点击“候选”按钮，选择ISP给用户提供的另外号码拨通上网。在Windows 98中也可以使用多个拨号号码，但使用过程比较繁，每次需要使用“添加新连接向导”来实现。

大家在拨号前按照上述的技巧，把有关拨号网络的参数设置调试好，然后再拨号试试，看看使用技巧前后的效果是否发生变化。如果此时还没有什么大的变化，可能是TCP/IP协议本身出了问题，这时只有重新安装TCP/IP协议了，不过在重新安装TCP/IP协议之前一定要把以前版本的那个彻底删掉！最后，笔者希望上面的小技巧能让大家的拨号速度上一个新台阶。

喷打加墨技巧集锦

四川 阿胜

一、兼容墨水的选择

合格的喷墨打印机墨水要求具有超小的分子量，渗透率适中，一定的粘度比，化学输墨助动性及精密的化学合成顺序密码。只有达到上述条件时，墨水才能在喷头上顺利地受控喷打，才能保证打印精度。良好的喷墨墨水对化学合成时的技术要求是非常严格的，墨水化学成分不对，加注以后新墨水会与原残留墨水起化学反应生成胶状物或结晶物，这种故障几乎会立即令喷头报废。目前市场上兼容墨水品牌很多，不要以价格低作为选择标准，也不要轻信一些没保证的许诺。合格的兼容墨水应具有如下特点：

1.墨水的浓度很高，但分子量很小，具有良好的温度稳定性，较宽温度范围的良好流动性。

2.合成后的墨水化学性质稳定，能在很宽温度范围内长久存放，基本不出现粘度变化及结晶和沉淀物。

3.墨水色分子在化学合成时的化学合成密码能被喷头电极识别，使打印时墨水中的色分子的排列顺序及粘度适当，能受控于打印机的电信号，作到喷墨点精密同步，达到图文漂亮以及细部表现层次分明的效果。

4.对于纸张的要求不太高，可以打印普通纸；喷嘴内的墨水不易凝固，不阻塞喷嘴。

各种墨盒内的墨水因其制造商不同，其各项理化指标也不一样。墨盒内的原装墨水用完后，如果喷头还没损坏，是可以加墨继续使用的。但是如果使用质量不好的墨水或使用非喷墨专用墨水，可能会对打印机造成损害，一般表现在以下2点。第一，化学成分不合适的墨水，会腐蚀打印机喷头清洗泵吸嘴单元或在此单元上产生大量的结晶状污物，使喷头不能继续使用而损坏；第二、因墨水的密码不被喷头电极识别，会造成大量补充墨水吸入废墨收集器内，过早地造成机器污染。目前市场上有智河、神杰等品牌的兼容墨水，具备较高的可靠性。

二、为Epson墨盒加墨

爱普生的说明书上写明，墨盒取下后就不能再使用。这是由墨盒的特殊结构所致，若中途取下墨盒，会导致喷头管道中进入空气，从而在打印时引起断线。而且此时的断线要经数次清洗才能把空气抽出，所以Epson为了防止出现这种情况而用户又不会处理，才告诫用户墨盒取下后就不能再使用，以免用户随意取下墨盒。不过Epson的墨盒相对其它品牌的墨盒，在加墨时的技巧要求的确要高一些。这是由其喷嘴结构、墨盒结构及喷头的清洗方式等多种因素决定的，Epson喷墨打印机打印头设计成喷头墨盒分体式结构，而且只在墨盒出墨口上装了不锈钢超精细滤网，喷头上没装滤网，大多数故障都出在换墨盒以后和使用频率较高的打印机上。如选用兼容墨水进行灌注，一定要将空墨盒保存好，从机器上卸下来后要尽快用胶带纸将出墨口封住，以防灰尘进入。选择墨水时一定要选理化性能可靠的墨水，所用补充墨水决不能不同品牌混用。

Epson打印机的喷头除了在换墨盒时会带入空气，填充墨水时如果方法不当，也会带入空气。所以在加墨时，要缓慢注入，让墨水沉降到墨盒底部，不要在墨盒底部留有空气。具体方法是：用随带的橡胶塞子将出墨孔堵住，或者用透明胶条将出墨孔封住（先将原封纸上的残墨拭干，一定要封死），揭开墨盒上面的封纸，可以看到每种颜色的墨室上面有2个孔（黑色墨盒就两个孔），有细小沟槽通出的是通气孔，另一个是注墨孔，有个别墨盒的注墨孔是用胶塞塞住的，这两个孔都可以注墨。加墨量以不超过海棉的容纳为限，加墨完毕，贴回封纸，注意不要将通气沟槽全封死，并注意排除底部海棉中的气泡。静置10分钟后，以胶条封出墨孔的，直接把墨盒放回打印机；用塞子

封出墨孔的，去掉塞子，会有墨水渗出，以纸巾沾拭掉，快速放回打印机。注墨一定要平缓，让墨水沉到底部，过急易让空气留在底部，导致打印时出现断线。加墨的具体步骤如下：

1.将墨盒从打印机上拆下后，用不干胶纸封住出墨口，防止加墨时墨水从出墨口流出。

2.撕去墨盒上端的不干胶纸，露出注墨孔。

3.将墨水瓶的插针插入墨盒的注墨孔，缓缓注入墨水。墨盒的贮墨室分为前后2部分：前部是空的贮墨室，后部有注墨孔的部分是有海棉的贮墨室，在向有海棉的贮墨室中注墨时，不能将过多的墨水全部注人（因为墨水不能流入无海棉的贮墨室），剩下的墨水可以下次再加。

4.加满墨水后，用卫生纸吸干溢出孔的墨水，再贴上不干胶纸封住注墨孔。

5.拿起墨盒，其一端要压住出墨口，用力摇一摇。由于在向有海棉的贮墨室中注墨时，有些气体可能被封在海棉底部，不能全部排出，故如不摇动有可能打印不出。

6.撕去出墨口的胶纸，将墨盒装入打印机即可。

加墨时应注意以下3点：

1.注墨时如果出现很大阻力或漏墨现象，说明此打印头已损坏，不宜再使用；

2.注墨前应检查电路板有无氧化，并尽量在墨盒的墨水用完后马上注墨，以免喷墨头干涸。这一点尤其重要。

3.注墨准备工作都做好后再动手取下墨盒，决不能在墨盒取下后将喷头空置！

三、佳能墨盒的加墨法

Canon的BCI-21加墨是最简单的。把墨盒向前扳从喷头座中取下，倒过来，直接把墨水滴在出墨孔的海棉上，海棉的吸墨速度很快，至吸墨速度明显见慢时，就可以停止加墨了。只要注意不要加得过满，超出海棉的容纳能力。尤其对于BCI-21 Color三色墨盒，若加墨过满将导致溢出的墨水回流造成混色，那样墨盒就会因混色而报废。

佳能带喷头的墨盒，如黑色的BC-01/02/03，加墨的方法是用墨水随带的钻头插入通气孔的小眼略旋两圈，吃住力，轻轻拔出通气孔上的塞子，将注墨针头插入孔内注墨，注毕后将塞子压回。同样要注意不要加得太多。另外BC-03的墨盒有2种样式，有一种是侧面带一个透明的储墨室，室壁上的注墨孔用一个钢珠封住，它的加墨方法是，用随带的顶杆将钢珠压入储墨室，注毕墨水后用随带的新钢珠将注墨孔封住。

对Canon BJC-600系列的BJI-201墨盒，是四色独立的，加墨方法都是一样的。常见的加墨方法是在墨盒的储墨室壁上钻一个孔，注完墨水后用胶纸将孔封住。此法的不足是：墨水不能加满，且胶纸封口不易牢固，易渗墨。也可用长针头从出墨孔的海棉插进去，顶到海棉与储墨室间的隔板时，略用力刺穿隔板插入储墨室，出墨孔向上，将墨水挤入储墨室，挤的过程中松几次手，让空气回流，以利加快注墨。储墨室加满即可，墨水会自动渗入到海棉中去。

四、HP墨盒加墨法

HP的51645A/G墨盒底部有一个黑色的圆形贴纸，揭去贴纸，可见一个钢珠，用兼容墨水随带的塑料顶杆将钢珠压入墨盒，将一瓶墨水挤入墨盒后，用随带的C型夹夹住墨盒两侧，用力旋紧，将新钢珠压入孔内，松开C型夹，贴回贴纸，用纸巾沾拭喷嘴，墨水渗出通畅加墨即完毕。需要注意的是：压入钢珠封闭注墨孔前，一定要先夹紧墨盒，使压入钢珠后墨盒略呈负压，否则会引起喷嘴溢墨。

对于HP的51625A/G、51649A/G等墨盒加墨比较麻烦。需用专用的U型开启器，U型的内侧有两道刃口，将刃口对准墨盒上盖与墨盒的接缝处插入，慢慢向里推，即可将墨盒上盖起开。起开上盖后，可见3种颜色的三格墨室，每格有三个孔，在哪个孔加墨都可以，按颜色分别将墨水注入，以不超过海棉的容纳能力为度。然后盖回上盖，用胶条将上盖横向拦住固定。

HP还有一种带气囊的黑色墨盒如C1843A、51625A、51629A/G等几种，常用的加墨方法是在墨盒的上面钻一个孔，加完墨后用塞子堵上，然后再用注射器等调节气囊压力即可。

喷打省墨技巧三例

四川 阿胜

一、“假换墨”

EPSON的COLOR系列打印机其墨水耗用速度相当快。每次用完后，将COLOR系列打印机的原装墨盒取下来时，可看到其中剩余的墨水很多，轻轻挤压一下墨盒，有大量的墨水从底部刺穿的封口处流出，我们可以想办法将这些墨水使用尽。

EPSON COLOR系列打印机并不是通过探测墨盒中的墨水来计量墨水耗用量的，而是通过计算总的字符打印量来计量墨水用量的，而厂家为了保险起见，在墨盒中装的墨水比这个“计数器”额定的墨水耗用量

要多得多。我们可以通过用“假换墨”的方法，将“计数器”置零，使原来的墨盒还能用来打印，只要其中确实还有墨水就行。

具体操作方法是：当打印机上的“墨尽指示灯”闪亮时，按下打印机面板上的“换墨按钮”，墨盒架会自行滑动到换墨位置，将其盖子揭开，但不要取出墨盒，然后再将墨盒架盖子关闭，再按下打印机面板上的换墨按钮，打印机开始执行充墨动作，待充墨完毕后，你会看到打印机操作界面中的墨量指示条又是满的了。现在你可以再次使用这个本该报废的墨盒了，“假换墨”后，墨盒中的墨水是可以全部消耗尽的，这样至少可以增加原来打印量的50%以上。

请注意“假换墨”后出现的问题是：当墨盒中的墨水真正耗尽后，不能用通常的方法更换墨盒。但可以按动清洗键，待墨盒架走到换墨盒位置时，强行关闭打印机电源，就可以像正常换墨那样掀起墨盒架盖子，取下空墨盒，这时先不要放新墨盒进去，再次接通打印机电源，这时打印机探测到没有墨水，“墨尽指示灯”会闪亮，接下来按照正常方法换墨就行了。

二、注入兼容墨水

尽管打印机厂商极力反对这样做，但这是省墨很重要的手法。其实大多数时候加墨后打印机的各项功能和性能均很稳定，与原装墨盒无二。加墨可按如下过程进行：

首先，准备一支大点的针筒和6号左右的长针头，再到电脑市场买一瓶合适的兼容墨水。当电脑发出缺墨警告后，打开打印机前盖，按下打印机上的墨盒按钮，使墨盒停在装卸位置，然后直接拔掉打印机电源插头。取下墨盒仔细观察，可见墨盒上有一个刚好能插入6号针头的小孔，用注射器通过此孔慢慢注入适量的兼容墨水（最好把墨盒灌满）即可。在注入墨水时，墨盒要保持竖立，可把墨盒连储存盒拿到便于操作的地方；墨水可分3、4次注入，到最后灌一点墨水就从墨盒的孔往上冒时，就可以确定墨盒已灌满。一般兼容墨水的价格仅为原装墨盒价格的1/4左右，可大大节约打印费用。

三、选择合适的打印质量

大家知道，喷打的耗墨量与其打印质量和分辨率成正比，应根据不同的应用要求选择不同的打印分辨率和打印质量。有时候这一点是非常重要的。比如佳能的BJC-210在使用“超经济模式”下，可以增加约3倍的打印量。平时我们自己看的稿子，完全可以采用降低打印质量的省墨模式。

Outlook Express的多用户设置

上海 王楠

Outlook Express是一个很不错的邮件客户端软件，但是，在Outlook Express4.0中，并没有提供多用户的设置，这使很多共用电脑的人带来了极大的不便，很多人就认为在Outlook Express中是无法进行多用户设置的。其实，从Outlook Express5.0开始，它已经加入了多用户设置，实现这一设置的就是Outlook Express的标识。不过也许是“标识”这个词听起来不是那么引人注意，所以很多用户仍然不知道Outlook Express可以设置多用户。那么，下面我就向大家介绍一下使用标识来进行Outlook Express的多用户设置的方法。

1.认识标识

我们来看一下什么是标识，在Outlook Express5.0之后的版本（以下简称为OE）中，我们无须再为共用电脑的邮件帐号设置而烦恼，因为，微软已经为我们解决了这个问题。我们要做的只是为每个人分别建立一个标识（你可以把标识理解为个人证件），然后每个人都可以在OE中方便地查看自己的信件和自己的联系人而互不影响。

2.实战标识设置

标识的设置其实很简单，你可以在“文件”菜单下找到它：首先，打开“文件”菜单，找到菜单项“标识”，在次级菜单下选择“添加新标识”，在“输入姓名”栏目中，你可以填上你的用户名，如果你不希望别人看到你的E-mail的话，还可以给你的标识进行加密，这样，别人在切换到你的标识时会被要求输入密码。如果他不知道你的密码，就无法看到你信箱里的内容，如此就可以起到保护隐私的作用。加密的方法也很简单：点击“启动时询问密码”复选框，即会弹出密码窗口，在对话框中输入你的密码并确认一遍，就可以完成密码的设置。确认后就完成了一个标识的建立。这时，系统会询问你是否切换到你新建立的标识，确认，OE会重新启动并切换到你新建立的标识，你就可以像平常使用一样进行邮件帐号的设置，就像是为每个人单独安装了一个OE。

3.在各个标识间切换

当几个用户都已经分别建立了自己的标识之后，我们要考虑的是各个用户在使用的时候如何由别人的标识切换到自己的标识，这其实也很简单。在文件菜单中，还有一个“切换标识”项，点击该项，弹出“切换标识”对话框，选择一个你自己的标识，然后确定，就可以切换到你的标识（OE会从桌面上短暂消失后再出现，完成切换。OE中的设置全部变成了你

的，好像打开一个新的OE）。当然，如果你的标识还设置有密码的话，你必须输入你的密码，否则无法进行标识切换。

4.管理标识

我们常常要对已经建立的标识进行某些操作，如删除，改名，修改密码等，这就需要OE给我们提供的“管理标识”功能。在“文件”菜单中选择“标识”子菜单下的“管理标识”项，OE会弹出“管理标识”对话框，在这里，我们就可以对标识进行轻松地管理、修改。点击属性，我们可以修改标识名以及密码。

如果你要修改别人的标识的话，在按下属性按钮后，你必须首先输入该标识的密码。所以，不知道你的密码的人无法随意地对你的标识属性进行修改。

我曾经因为OE不支持多用户而转为使用其它的邮件程序，如今，OE已经弥补了这一缺憾，我还有什么理由拒绝一个如此强大的软件呢？

邮件的复制和备份

天津 于博洋

使用电脑时，我们经常会遇到系统崩溃，需要格式化硬盘、重新安装系统的情况，而此时，我们一般的做法是把需要保留的文件在DOS方式下保存到软盘或是硬盘的另一个分区。然而，电子邮件的保存却和一般文件的保存略有不同。

在win98的图形环境中，我们可以通过邮件软件中的save选项，将文件提前备份，而在某些时候，win98已经到了无法启动的程度，而我们只能在DOS环境下操作，又该如何呢？

因为电子邮件软件的存储方式一般不是单个邮件分别存储，而是统一储存在一个虚拟文件夹中。这就决定了我们无法通过查找邮件名称找到邮件的位置，进而达到复制邮件的目的。因此，我们必须找到存放邮件的虚拟文件夹的真实位置。

经过查找，我最终发现，在Netscape Messenger中，存放邮件的位置位于x:\Program Files\Netscape\Users\yourname\Mail文件夹（视情况不同，可能略有出入），其中的几个文件都代表了不同的虚拟文件夹。

而在Outlook Express中，这个文件夹藏得更深，它位于C:\WINDOWS\Application Data\Identities\{9C356C20-6F84-11D4-8F85-C9F5C563194B}\Microsoft\Outlook Express（其中的{9C356C20-6F84-11D4-8F85-C9F5C563194B}在不同的机器上也许是不同的）。

至此，找到了虚拟文件夹的位置，我们就可以轻松地对邮件进行备份和复制了。

加速Win 2K的启动

江苏 潘秋寒

Win 2K的启动时间肯定要比98、Me长得多了，特别是在只有64兆内存的情况下尤为明显，你会看到你的硬盘在启动时不停地读写，因为这时Win 2K在加载很多服务组件，如果你只是在一台单机上用Win 2K，并且没有连到任何局域网上，那么其实有很多服务组件是根本不需要的，额外的服务程序当然大大拖慢系统的速度了，经过我的试用，发现有很多服务组件都是禁用的。

要查看Win 2K的系统服务配置状况，可以点选“控制面板”中的“管理工具”栏中的“服务”图标。打开后看到一大堆服务列表，有些已经启动，有些则没有。如果你想试试所有的服务都启动的话，你会发现Win 2K的启动时间马上超过2分钟。Win2K规定每一种服务的启动类型都有三种：自动、手动和已禁用。注：如果你没有足够的经验，千万不要随便禁用某项服务，否则可能你会发现拨号上网都不能拨上去了，或者是其它某些后果。

Alerter：一般用于局域网上，普通用户完全可以不用。

ClipBook：查阅远程服务器上的剪贴板，普通用户没必要使用。

DHCP Client：如果你是拨号上网的，千万不可禁用它。

其它可禁用的服务：

Indexing Service
Internet Connection Sharing
IPSEC Policy Agent
Messenger
Net Logon
Netmeeting Remote Desktop Sharing
Network DDE
Run As Service
Task Scheduler
TCP/IP NetBIOS Helper Service
UPS（对于没有UPS的用户）



客座专家：苏旅
客座专家：龚胜

读者　石瓦辛格问：我花了640元买了一个丽台Winfast TV2000+带TV及收音的卡。但是显示效果很不好，有时还不能收到任何节目。在国家选择中"中国"也不行，我的显卡是华硕V3400TNT的（驱动版本3.68），TV2000+的驱动版本是1.20的。而收音FM却可以，请问怎么办？国家选择中该选什么国家比较好？此外遥控器也不能用（已接发射器并且上了电池）。

答：你说的问题应该算TNT和Winfast TV2000+的通病。丽台的主页上已经发布了最新的支持TNT系列的TV2000驱动程序，已经解决此问题了。经过试验，感觉国家设置中"阿根廷"效果比较好，另外欧洲一些国家好像也是PAL格式的。关于遥控器的问题，主要是因为该遥控器设计不合理，它的灵敏度不很好，而且使用起来有时明显有延迟。

湖南　苏旅

读者　春笛问：请VIA Apollo KX133和Apollo KT133芯片组有什么区别？

答：VIA Apollo KX133芯片组和VIA Apollo KT133芯片组是对应不同接口的Athlon系列产品的主板芯片组。VIA Apollo KX133是VIA推出的K7兼容芯片组，它的北桥芯片为VT8371，主要负责管理高速的系统总线（可支持AGP4X）。南桥芯片则是VT82C686A，支持Ultra DMA/66和4个USB接口。该芯片组主要支持采取SLOT 1接口的Athlon产品，而VIA Apollo KT133系列是VIA公司为了支持AMD最新的Socket A结构设计的新Athlon（雷鸟）和Duron（钻龙）而推出的主板产品，它有效地降低了制造成本，解决了兼容问题。与VIA Apollo KX133系列相比，除了接口支持Socket A外，其它技术变化不大。

湖南　苏旅

问题解答

读者　猩猩问：请问目前新一代的杀毒软件具有什么特点，现在市面上哪种杀毒软件比较好？

答：个人认为，新一代的杀毒软件应具有在线监控、杀毒引擎与病毒库模块化设计、抵御DOS、WINDOWS等多平台多种类病毒、杀毒快速方便、占用系统资源少等特点，且软件厂商也应具有高效的服务反应能力和专业化的技术支持能力。个人感觉国内市场上较好的杀毒软件中，PC Cillin 2000版不错，升级代码库小，占用系统资源低、升级服务及时是其主要特点。当然，其它的诸如Kill98、AV98等也很不错，而金山毒霸等免费测试软件杀毒效果也很突出。

湖南　苏旅

读者　凯子问：请问目前主板产品中有哪几种防毒安全技术，哪种技术效果较好？

答：为了对付CIH等恶性病毒，不少主板厂商推出了带有主板防毒技术的产品，所采用的技术也各有不同。第一是BIOS内置升级选项技术，如大多数产品的BIOS?Update选项；第二是主板硬件固化跳线，如一些主板产品的硬件设置跳线和防毒锁技术；三是双BIOS芯片技术，如技嘉BX2000系列和磐英BX5系列、微星BX?Master等系列和BIOS清洗回复技术，如Intel最新的系列主板。此外某些主板还带有类似于"超级保镖"之类的系统恢复功能，不但可以保护BIOS，还能保护电脑的存储设备资料，有的主板甚至还能方便地替换便携BIOS芯片，或者利用BIOS芯片的可携带性开发出锁住电脑主板的Key?BIOS技术。这些防毒功能都可以大大降低意外事故的发生。一般来说，厂商们的技术各有千秋，因而也无法直接判断技术优劣好坏。不过个人认为双BIOS芯片技术设计比较成熟合理，防毒效果是很不错的。

湖南　苏旅

读者　软饮料问：最近去买显示器，商家推荐我买有Microfilter技术的MAG 770e显示器，请问什么是Microfilter技术，该技术采用后对显示器有什么好处？

答：Microfilter技术是由日本东芝公司研制出的一种改进显示器显示效果的技术，它的工作原理是在显示屏的玻璃层中

加入一些特殊的RGB（类似液晶屏）过滤层物质，从而提高显示器产品的画质。这使得显示器的对比度和色彩纯净、还原度都大幅度提高。据称，采用第一代“Microfilter技术”的显示器产品的色彩纯净度可提高7%，色彩亮度可提高32%，而色彩对比度也可提高30%。这样就最大限度地改进了显示输出效果。不过对显示玻璃屏进行的改造类似东芝电视机产品的改造技术，虽然增强了显示效果，但换汤不换药，反而不能真正反映出显示画面的原有效果，因此采用该技术的显示器并不能真正应用于专业图形处理中。采用“Microfilter”技术的产品主要有MAG美格的17寸DJ700E显示器和采用“Microfilter二代”技术的MAG DJ770E显示器。

湖南 苏旅

读者 火舞艳阳问：目前市面上的显示器产品都具有哪几种涂层技术，可否详细介绍？

答：显示器产品工作原理有其特殊性，通常的CRT均附着透明涂层，以降低反光、辐射等不良影响，目前主要的CRT保护涂层有以下几种：1.表面蚀刻涂层（Direct Etching Coating）：该技术用新型材料直接蚀刻CRT表层，使显示器表面产生微小的凹凸，对外界光源照射进行漫反射以降低特定区域的反射强度并减少干扰 。2.AGAS（Anti-Glare\Anti-Static）涂层：该涂层实际上是一种防强光、防静电涂层。它使用一种“矽涂料”的涂层材料，可以有效地扩散反射光，降低强光干扰。3.ARAS(Anti-Reflection\Anti-Static) 涂层：该涂层具有防反射、防静电的特点。其涂层材料为多次结构的透明电介质涂料，同样可有效抑制外界光线的反射现象，避免扩散反射光情况发生。4.超清晰（Ultra Clear Coating）涂层：该涂层是三星显示器特有的专利技术，它由多层透明膜复合而成，可以有效吸收反射光，减少图像投射光线的变形。5.超黑矩阵屏幕（Black Matrix Screen）：该显像管在目前的这种屏幕的荧光点之间涂有碳粉颗粒，因此比常规显像管暗得多，抗外界光线干扰能力大大增强，可以显著改善图像的对比度，使画面色彩看起来更鲜艳，如ACER的78C系列拥有该技术。在购买时一定要了解清楚所选购的产品显像管涂层特点。

湖南 苏旅

读者 黄亮问：我因换硬盘重新安装ICQ，因忘了PASSWORD而无法注册原来号码。原来硬盘还在，有没有办法使我能安装并使用原来ICQ号码？

答：ICQ 在使用的过程中会记录下许多的资料，包括好友清单、好友的History、System History等等。当太平无事时我们也许忽略了这些资料的存在，俗话说“天有不测风云”，谁知道哪天硬盘会不会被“洗白”呢？那时重新去寻回网友的UIN实在是麻烦。

ICQ 将所有的记录都存放在Icq\Db\的目录内，只需将里面所有的文件备份起来，在重装了ICQ时，要先进入注册向导将您的UIN重新登录在您的电脑上（注意：忘记PASSWORD就无法使用原来的号码了，而只好再注册一个新的UIN），登录完后再将所有的备份放回即可。

四川 龚胜

读者 小心问：小弟初次为我们公司做网站，用ForntPage2000做好了网页内容，但网上有免费主页和免费域名，不知到我要在网上建立公司主页是否要同时申请这两样东西？他们的关系是怎样的？我要建立主页要怎样做？怎样把做好的网页内容上载到网上？

答：所谓“免费主页”是指某些网站免费提供的主页空间。而所谓免费域名一般指虚拟的二级域名，你可以将二者联系起来，以方便记忆和宣传。不过这些免费的东西，一般只适合建立个人主页。对于正规的单位和公司我建议还是申请顶级的国际或国内域名，以及正规的主页空间，现在域名和空间的价格都下跌了许多。

发布（上传）主页的问题，不少朋友经常问及。在本机上制作好主页后，一般都是用FTP软件进行上传，下面以最常用的FTP软件CUTEFTP为例，将具体步骤作简单说明：

一、启动CUTEFTP，使用免费主页空间提供给你的帐号和口令登录到主机上。

二、一般系统使用缺省目录是/public_html，缺省的HTTP文件是index.html或index.htm，所以你在上传自己的主页的时候，一定要注意使用上述缺省设置；还要注意大小写的区别。

三、不要直接用FP98/2000上传主页，因为用FP98/2000做的主页包含许多控制信息，也随系统一起上传到服务器，而这些信息对大多数服务器来说是多余的，而且有些服务器不支持FP98/2000上传。因此最好使用Cuteftp、WSftp等软件来上传主页。

四川 龚胜

读者 疾风之狼问：小弟我遇到了一个问题，我的IE不知被谁设了分级审查口令，每浏览一页网页都要弹出对话框要求我输入密码，十分不便，之后卸载IE重装还是没用，我都快急疯了，现在只能发发信

了，望你们能帮助我！

答：要解除IE的分级审查口令，可以试试用下面的方法：运行REGEDIT，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Ratings]这个主键。将该主键右边窗口中的"key"=hex:79,f8,e6,e8,d1,88,87,4b,6e,6b,f1,f8,14,2d,20,d6删除。重新启动后，口令就被清除了。

江西 月生

读者 火焰问：请问Duron主板是否存在兼容性问题？若存在如何解决？

答：与毒龙配套的KT133主板问世时间都还不长，难免出现一些问题。下面简单谈一下个别KT133主板存在的兼容性问题：

1.口碑很好的升技KT7主板在使用2000年第31周以后出厂的新DURON 600时，会出现系统无法启动的现象。这主要是新CPU与KT7解倍频锁功能的冲突。

2.微星K7T PRO在早期的BIOS版本中，会出现与外加的声卡有不兼容的现象，如与创新Vabra 128声卡和帝盟MX300时，但使用主板本身自带的AC97声卡时没有任何问题。不过以上问题在升级最新BIOS后，都会得以解决。

3.最后要谈的一点是KT133主板和VIA的任何一款主板一样，为充分发挥KT133芯片组的优点和尽量解决其兼容问题，你必须安装一些最新的驱动程序以及一些补丁程序。并注意更新主板的BIOS。

四川 龚胜

读者 李强问：请问KT133主板是否存在不稳定的问题？

答：有些朋友抱怨KT133主板存在不稳定的问题。其实很多时候并不是主板或CPU本身导致的不稳定，而主要是散热不好的问题，因此可能的话不仅要加强CPU的散热，还应为主板的北桥加上风扇或散热片。KT133主板的稳定性应该是没问题的。此外由于大多数KT133主板的Socket A插座周围采用了多颗大容量电容，尽管为CPU提供了稳定强劲有力的供电系统。但由于一些电容与CPU插座过于接近,一些体积较大的散热风扇可能无法安装,而毒龙处理器的发热量巨大，需要有大风扇匹配。为了解决这个问题，最好使用主板厂商专门配置的散热片及体积小但功率强大的散热风扇。

四川 龚胜

读者 未名问：我的电脑用的是VIA芯片组主板，安装WIN98系统时一直不正常，请问如何处理？

答：告诉你几个在VIA芯片组主板上顺利安装WIN98的"窍门"：一是首先必须安装VIA的4in1驱动；二是将VIA的AGP驱动默认的Turbo模式，手动改为Normal模式；三是使用工具软件将ATA-66的硬盘转成ATA-33模式。

四川 龚胜

读者 阿飞飞问：我在KT133主板上安装雷管3驱动程序后，不能进入Windows操作界面或者出现蓝屏。请问如何解决？

答：解决的方法之一是安装nVIDIA雷管3驱动程序之前，先将显示卡的AGP"快写"（Fast Writes）功能关闭，然后再安装驱动。目前AGP显示卡上的"快写"功能并不能对显示卡的整体效能有所帮助，所以当出现兼容性问题时大家不妨将其关闭。二是在安装雷管3驱动之前，不要安装Via 4in1 4.24 主板驱动程序，而要安装Via 4in1 4.23主板驱动程序，等安装好雷管3驱动程序之后，最后再重新安装Via 4in1 4.24主板驱动程序。

四川 龚胜

读者 林飞问：我的计算机为什么在Win98系统属性的设备管理器中会出现丢字的现象？主板是精英的P6IWT-ME。

答：这是因为您的主板驱动安装有问题，P6IWT-ME主板是Intel810芯片，该芯片在WINDOWS98中并不能自动识别，因此需要安装驱动。在精英的驱动盘中有一个INTEL目录，该目录中有ACPI、INF、VGA三个子目录，必须先安装INF目录中的内容，然后安装VGA目录中的内容。ACPI是针对STR功能的补丁软件，最后安装（要用STR必须在安装Win98时用SETUP /P J安装系统）。

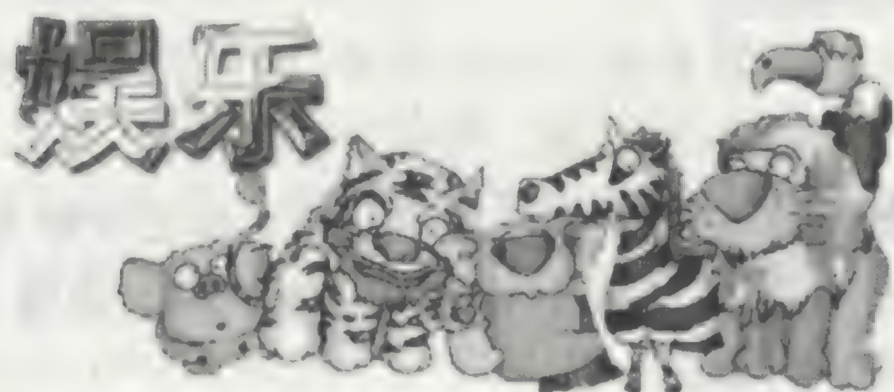
四川 龚胜

2000年第19期"疑难求解"中读者 WORD问：最近两天想使用Winword时，在打开某文档时，Winword会弹出这样一句："Word的内存不足，是否将文档1存为挽救文档？"请问是怎么回事？应怎样解决？敬请哪位尽快帮忙回答，不胜感激！因我有许多工作要用Windword来完成。我现在用的Microsoft Word的版本是Word 97。

答：您的这种情况我也遇到过，这种情况可能是您打字时，用的是智能ABC输入法，要想解决此问题，您打字时不要用智能ABC输入法；或者您到控制

面版里，打开字体库，把没用的字体删除。如果您对别的输入法不满意，可以从网上下载你满意的输入法，也可以从外面买（如：智能狂拼）。如果还解决不了问题，请与我联系，E-mail：milo0597@sina.com

北京 后院的八桑



北京 读者问：我最近在玩图形MUD《网络三国》，由于上网速度很慢且不很稳定，所以想用单机版先练练手，请问单机版里除了没有真人玩家外，是否与网络版没有区别？

答：《网络三国》的单机版说白了更像一个体验版，只是让你熟悉游戏中各项指令的，同网络版的区别还是很大的。首先就像你说的，单机版里没有真人玩家，只有NPC，这不仅使你体会不到MUD游戏的乐趣（和普通的RPG游戏没有区别），更重要的是单机版里很多重要的指令不能执行，比如说升官，升官的条件是要有若干一定品级的结拜玩家在线，很明显单机版无论如何也不可能达到这个条件，另外例如玩家之间的婚姻（网络上的）等需要玩家互动的功能都不能实现，说句笑话：单机版里想找人PK你都找不到，所以强烈建议你放弃单机版，到网络版中去体验MUD游戏带给你的乐趣！

北京 呵呵儿

上海 Valkyrie问：我在玩《暗黑破坏神Ⅱ》时，在第二幕最后一个任务七座坟（The Seven Tombs）时，无法确定最后的关底BOSS到底是在哪座坟，只好每个杀一遍，很废时间，请问有没有办法直接确认？

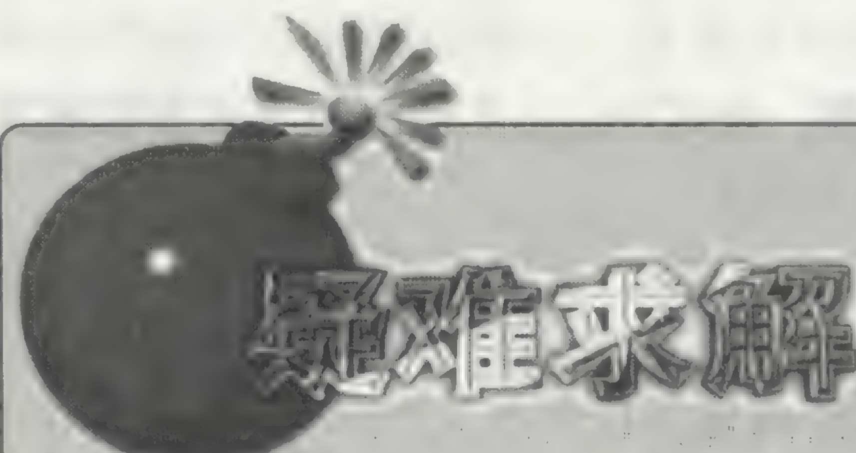
答：看样Valkyrie朋友玩的还不是很细心，只要你在游戏中按“Q”键，打开任务简报栏，在相关任务栏中可以看到显示的图形，以此与七座坟入口的石柱上的图形比较，就可以知道关底BOSS的正确位置了！

北京 Lord

浙江 战神问：我刚玩UO不久，据说在游戏中如果遇到困难可以PAGE GM来帮忙，但奇怪的是我PAGE过好几次都没见有GM来过。我是用游戏OPTION选单中的PAGE GM选项来发PAGE的，但不论我选择哪一类的PAGE理由都没能把GM叫来，这是怎么回事呢？

答：你一定是犯了一个初玩UO的玩家常犯的错误，就是在点选完PAGE选单后却没有输入PAGE内容，GM当然无法收到你的信息。正确的做法是在点选完PAGE选单后，立刻输入PAGE内容，注意不可以输入中文，英文或汉语拼音均可，简要说明你要找GM的原因，输入完成后按ENTER键，这样GM就能收到你的信息并及时地来帮你解决问题啦。

北京 黑木



读者houzongkun问：近日朋友送我一个HP BRO商用微机的56K V90 USB调制解调器（无驱动程序），在他的机子上安装时能够找到新硬件并出现安装向导，安装过程中未提示放入驱动程序光盘，也未提示放入Win98光盘，但安装、使用都正常。而在我的兼容机上使用时，提示放入驱动程序，我想尽办法也找不到它的驱动程序，无法安装使用。不知是否有办法解决这个问题，望详细指教，谢谢。

读者无名问：我想请问一下：我的电脑不知道按了什么键现在一开机他就说

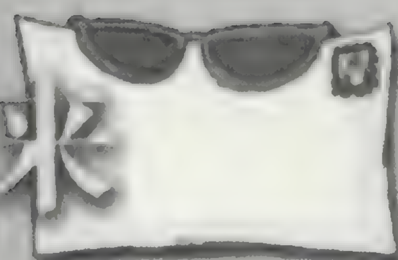
em disk

diskI/O

下面还有一句好象是disk any key，现在开不了机，怎么办？

读者zhourunh问：我的电脑在最近使用中，突然所有的硬盘盘符都不见了，取而代之的是“可移动磁盘”，而且原来很好用的超级保镖也失灵了，不能显示出硬盘的信息，请问可能是什么原因？

湖南 黄翔问：我酷爱《风云》，以前在我的联想卓越的机子上运行良好，最近我换了一台联想天鹤660的电脑，安装《风云》后，进入游戏后却发现全是重影，根本看不清画面，请问是怎么一回事？怎么解决？注：该光碟在另一兼容机上运行挺好。另外：请问代理服务器是怎么一回事？上哪找一个好一点的代理服务器（我是湖南岳阳的用户）。



鸿飞冥冥故人去

纪　念

蓝星

1997年2月底，我来大众软件应聘。接待我的是老大黑暗，一段事务性的交谈之后，他表示要我写篇文章，算是一种测试吧！我暗自松了口气，写文章我还是有点自信的。轻松之余，就左顾右盼起来，想对自己将来的工作环境能有个较深的了解。当时大众软件的办公地点还在磁器口的玻璃店2楼，地方十分狭窄，所有的工作电脑都拥挤地排在墙边。在最靠近窗户的那台电脑前面，一个人在闷头工作，对我和黑暗声音颇大的谈话完全没有反应！仔细一瞅，好像不太对，心想大众软件怎么会有这么年轻的工作人员？再一想，可能是假期在这实习的高中学生吧！



正式来大软上班已是3月份了，黑暗欢迎我加入后，把我领到坐在窗口的那人身边，说这就是鲲，以后你就跟着他学，有什么不明白的就问他！不会吧！？这“高中生”就是我的偶像鲲？打击太大了（如果不是看了他写的《仙剑奇侠传》的攻略，我不太可能来大软工作的）。再抬头看他的时候，鲲已经不见了。又过了一会儿，他手捧着一本厚书出现在我的面前，是本编辑手册，他翻开书放在我的面前说：“把这本书的第2XX页到第3XX页先看一遍！”说完话就扭头工作去了。我只好看书，书上写的都是一些最基本的编辑守则，很快就看完了。看看鲲，还在那儿编辑文章，根本就当我不存在吗！我小心翼翼地凑过去，把书递给他说看完了。大概是工作太投入了，我说了3编，他才迟缓地抬起头来看着我，就好像发现了新大陆，八成还在想——这小子是谁，在我旁边干什么？支吾了半天，也没说清叫我做什么，急得抓耳挠腮，最后指着旁边的椅子说，你先坐在这儿看着，有事情我叫你。嗨，这哪像做人家“师傅”的！

鲲非常固执，认定了的事就不管别人反对，别人的其它做法在他眼里就成了“异端”，必苦口婆心地劝对方放弃才肯罢手。鲲对工作极其投入，甚至到了苛求的地步，对己对人皆是如此。鲲事必躬亲，好像所有的事情只有自己亲自去做才会放心，所以他即使忙得脚不沾地也不愿请别人为他分担一丁点儿。鲲在陌生人面前极不擅言谈，而在熟人面前讲起话来却如滔滔江水，源源不绝，众人避之不及。这就是鲲。如今他已经离开大众软件去寻求更适合自己的发展，我们为他祝福，相信他将来会做得更好！

传　说

辰烽

鲲对于我来说一直是个传说式的人物，从96年看《大众软件》就发现每期中都有鲲的3、4篇文章，令当时初学电脑的我异常敬佩。每每想起这个写《仙剑奇侠传》攻略的大软名编都恨不得马上能一睹芳颜。98年到大软后我有幸被黑暗分配到鲲主管的应用组，

记得第一次去面见这个如雷贯耳、皓月当空的人物时心中还多少有些忐忑不安，可见到了他，心里的忐忑化作了一丝失望，理想与现实的差异果然太大了，鲲真的和想象中的不同！其略显呆板和乏味的言谈使我无法想象这就是一期杂志能写出上万字的人。

在经过初期短暂的错觉之后，鲲让我感受到传说一般的神奇。在那以后的一段时间中，我发现鲲对我的话逐渐增多了，虽然他很少给我安排工作，以至于我经常悠闲地看着鲲忙得团团乱转，但耳朵却不时能聆听到他有意和无意的教诲。鲲所做的工作有时使我难以模仿，他自己录入长篇的文章，自己编辑、校对，甚至赶走美编自己排版。如果这些还能令人接受的话，那么我第一次当责编的经历绝对是空前绝后的了。在杂志排好后就要到外面去出胶片，记得当我在一个雾霭蒙蒙的上午赶到浩日德公司时，我的组长已经在那里了。我有些不安，但更让我不安的是鲲面无表情地说：“广告出了很多错，我已经改了2个小时了。”两个小时前才刚刚7点，而鲲所用的苹果电脑那时对我来说还是一个谜，我摇着头，暗暗敬畏不已。当我们拿着出好的胶片来到印刷厂后，又发生了更为惊人的“事件”。在印刷厂的第一道工序是将胶片拼版，好一个鲲，一进拼版车间就从书包内拿出一把剪

子，欲与印厂大嫂试比刀！看得出他完全是有准备有“预谋”的。就在进行生产竞赛时，鲲还不忘对我这个新员工进行工作培训。当我深情仰慕地望着鲲将一只手指伸向割胶带的刀片时，惊呼的叫声与鲲的鲜血同时迸发了出来……。重伤之下他依旧喋喋不休地对我说着什么，我无言而视。“印厂喋血事件”至今仍是编辑部中精彩故事的代表，因为它使我知道了什么是敬业精神，使我知道了《大众软件》为什么会在业内创造奇迹。如今鲲已离开我们了，我默默地祝他好运，并请他带上我的祝福——“注意生产安全”。

别了，鲲

碧落

鲲是工作人，一个执着的工作人，一个全能的工作人。黑暗对鲲的评价是：鲲是哪里需要就到哪里去的。而我在杂志社常听到的一句话就是：大软哪怕只剩下了鲲一个人，杂志也能照出。

鲲是电话人，一个疯狂的电话人，一个超能的电话人。鲲酷爱蹲在地上打电话，他是编辑部从不坐着打电话的唯一人。他每天的电话平均在50个左右，大约折合114查号台夜班工作量。他在解答读者问题的时候，总是知无不言、言无不尽，其耐心令人敬佩。

鲲是收藏人，一个动漫的收藏人。鲲嗜日本漫画如命，对日式游戏也是情有独钟。由于他的个人爱好，在国内掀起了一阵《心跳回忆》之风，不可谓不奇，不可以不叹。

鲲还是个热情的人，是个良师益友；鲲是个可爱的人，比我尚年长3岁，但只让人觉得犹似学生；鲲是个老练的人，编辑部里许多与其他公司的合作、授权都是鲲去协谈的。

总之，鲲是个奇人。

鲲离开了大软，福兮？祸兮？未可知也。离别的时候总是有些伤感的，最后一次见鲲，一时语噎，竟不知道说什么才好。我想起古人的话：“莫愁前路无知己，天下谁人不识君？”

归去来兮

Lrosa

“人们有对刚离去的人说好话的毛病，这大概也算是一种善良”，我这里厚颜借《南方周末》最近一篇“不管人死活”的开篇词来说话。话说的是本社著名的社会活动家、理论家、游戏评论家、骂手兼“死士”——鲲。在我有幸入主的两期榜评中，某一期恰逢鲲被彼时两种农作物产量明显过剩从而被移作娱乐道具兼暗器的臭鸡蛋、烂西红柿给击成重伤事件，而该同志仍悍不畏死立场坚定地继续攻击被树为3面旗帜之一的“仙剑”和之二的“风云”，这无疑会很难看地“死于”某些情绪激动人士手下，同时也长久地活在另外一些人们的心中。所以我在榜评中第一次极具想象力地将鲲定性为“死士”。就像蓝星洋洋得意于给对面的阿飞加戴了一个饭票商的头衔一般，我也确实很为自己能够如此活用中国语言文字而自豪过一阵。

初识鲲始于3年前在杂志出胶片之所在——浩日德（现在还是），虽然在此之前对鲲的中学生形象早有耳闻，但闻名确然不如见面，那个拿着港台漫画同人志狂喷着明日香和拔刀斋的家伙彻底把我侃晕了（那时候我刚到北京不久，本来就处于迷走神经紊乱期）。我颇有些敬畏地瞧着这个“初中生”，心里对物种的多样性有了全新的认识。

随后对他的认识变得生动而琐碎，比如他半年可以只有两件外衣轮流换；比如他一坐上长途汽车就开始运气，车一启动他的言论就像一脚踩到底的油门，话语以高频的角速度夹杂着根本无法辩驳的谬论扫向每一个坐在他前后3排无辜的同志们，直到有两人以上不支倒地才艰难地减缓语速。当然他的行为大家都能充分体谅——晕车，对待晕车的人就好像对醉酒的人，大家一般都有惊人的同情心；他还是个资料搜集狂，其狂悖程度到了令人发指的地步。他最喜欢干的就是搜集文本，号称搜集了1G的纯文本。天晓得这些就算从他识字开始看起，也得完成两三个生命轮回才能看完的东西他要来做甚？所搜集的漫画风传是只有你没听说过的，绝没有他不曾收藏过的。他游戏水准相对弱智，可是论PS碟片据说完全可以开专卖店了。这里之所以多处用据说、风传、号称等等，实在是因为如我等垂涎他的宝藏的“恶人”决非少数，也曾威逼利诱不择手段以期能让鲲发出真诚的至其家做客的邀请，可是只有一人得手，就这一点还是据说的；其异于常人处还体现在他堪称是最后一个莫西干人——我不敢相信互联网畸形高速发展的今天，并且有512k专线免费可用还有人专为了听猫叫舒服而拨号上FIDO BBS，津津有味地读着日渐寥落的信区。当然据说他以前也确曾做过国内惠多某信区的信管，但如此坚贞也足堪嗟叹的了。

该同志写过至今尚为资深玩家称道的《仙剑奇侠传》全攻略并赋酸诗一首，可是其游戏品位和水准都是令人难以置信的贫劣，虽好而不精，然每乐此而不疲，言必提开膛手。大概还有众多玩家不识何谓“开膛手”，这里说的可不是那个“福尔摩斯之开膛手杰克”游戏，他所谓的开膛手实际上是游戏资料档的拆



解工具，比如怎样从土星光碟上扒下片头和音轨，或者从PS碟上直接看图片，再或者直接看TGL名作的纯画集。最令他欣欣然的是他有数百兆此类闻所未闻的工具，难怪现在任何一个日本或我国台湾省的游戏他拿到手后装都不装，直接施展庖丁解牛术，第二天就以披露原始脚本中的大结局为乐事，恨得人几欲生啖之。幸而他同时还是个工作狂，近一年来有新人小编想抓住他一表仰慕之情都难以得手，其每日来去如风不知所踪，继而电话超人、皮蛋超人一类雅号也有加彼身，然就信达雅而论自还是以我的“死士”一词以蔽之最为恰当。

现在鲲终于逞其鲲鹏之志远飞南方，虽让一众同仁如我辈扼腕，为没能在与其相处的时日内多说几句变态没头脑之类言语而痛悔不已。但曾与这样鲜明性格的人共事是我无论如何不会忘记的。也许他是候鸟，会有归去来兮的一天，那时候他还会是一脸长不大的稚气吗？我希望是的。

追忆似水流年

黑暗

他还是老样子，看上去像个孩子，就像我第一次见到时候的模样。

1996年年初的一个早晨，玻璃店2楼。那时候杂志社没几个编辑，大家都到了，就差他。他背着双肩包进来，大声地喧哗着，好像又买到了几本新出的漫画，因而兴高采烈。当时他已经是杂志社的主力编辑，虽然爱好游戏，但被安排在应用版面，因为当时应用版面的编辑不好找。就像我，冲着电脑游戏来大众软件上班，结果被硬塞在应用版面。

他是一个典型的玩家，甚至没接受过关于电脑的基础教育，基本上都靠自己的兴趣一点点摸索出来的，那时候这样的玩家很多，热爱游戏，热爱电脑，对其它事情无动于衷。他和他们的区别在于除了电脑游戏他还热衷于动漫，对于各类漫画的各个版本如数家珍，这也是他偏好日式游戏的原因之一吧。

他一直在应用版做编辑，随着编辑部的发展壮大，人员不断增加，作为资深编辑的他开始担任应用组组长，负责杂志的前半本。事实上，他不太擅长管理，但应用组的工作秩序一直要比娱乐组要好些，他本人的敬业态度在这儿所起的榜样作用是决定性的。

除了负责应用版面，杂志社的新项目也总是由他担纲，譬如第一张光盘，第一本合订本，第一本全彩增刊，第一款游戏产品……把这样的重担压在他身上，除了对他工作能力的信任以外，更重要的一点是，他的责任心足以弥补他工作能力的不足和专业知识的欠缺。他愿意花大量的精力和时间在他喜欢的事情上面，值得庆幸的是他喜欢自己的工作。作为IT媒体的编辑，强大的学习能力是必须的，因为处在时代尖端的行业通常会比时代变化更快，不擅长学习的人在这个行业必死无疑。在工作中学习，可能比在学校里所能学到的远远要多，21岁的李鹏在未完成大学学业的状态下进入大众软件杂志社，5年后出任晶合互动产品总监。这5年相信会给他的一生带来巨大的影响。

他来到杂志社的过程也充满传奇色彩，据悉之前他已经联系好工作，正准备去某粮库做守卫工作，当时社长看了他给大众软件创刊号写的评点之后，给他去了一个电话，就把他招到了杂志社。而错别字连篇的他，能在编辑生涯中存活下来实属不易，每次拿文稿到我这边，总是能检查出错别字，无论他自己看了多少遍。

最后一次见到他，是在我的办公室，言谈中透露出对这5年经历的恋恋不舍。几天后他在上海给我电话，邀我去参加上海科乐美的开业庆典，因为他们选择的日子临近国庆，杂志社早已忙成一团，未能前往祝贺。

在某一天，一定会重新相聚吧。

编后话：

9月秋高，北雁南飞。大众软件杂志社中久享盛誉、最具特色的鲲，也就是编辑李鹏（现在再也不用瞒什么而来个李朋鸟了），终于离开编辑部，前往上海发展。

正如以上同仁所说，鲲是一个奇人，一个全才，5年风风雨雨，大众软件的发展道路上清晰地印下了他的坚实足迹。对我们来说，他的人品，他的能力以及他那种对工作全身心投入的敬业精神，都是杂志社无可比拟的宝贵财富。

这样的人，我们是绝对不愿放的。

但是，经过5年IT界的风云变幻，鲲已经和大众软件一起长大了。

鲲化而为鹏，自然希望翱翔万里，去追寻自己的梦想。

我们尊重了他的愿望。

最终，他还是走了。

数年相聚，一朝而散，心中不免依依。所以虽然有些俗了，我们还是想多说一句：祝鲲事业发达，顺风顺水。



微软VS法官

一直在准备作这个讨论，因为微软离我们实在太近了，躲都没法躲。但一直忙着各种其它的专题，论坛里分外热闹，竟然挤不进去。这次我狠狠心，就上这个了——铁证之一是我一脚把想占据本期山头的生铁给踢到了遥远的上海（嘿嘿，等你回来，黄花菜也凉了）。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

成都　王毅：美国的法律是为大多数人的利益服务的，当一个案件A方胜诉后能促进国家的发展时，这个案件往往能以A的胜利而结束，只有这样才符合大部分人的利益。对于象“垄断”这种是非模糊的诉讼，这个定律就更灵验了。如果美国电报电话公司没有被分解，那美国的信息技术发展速度就会比实际慢很多年，这已是不容置疑的真理，中国电信最近的分解便是很好的证明。“垄断”不是用“对”和“错”就能评判的，从某种意义上说，没有“错”的一方，只有利益“多”和“少”的区别。

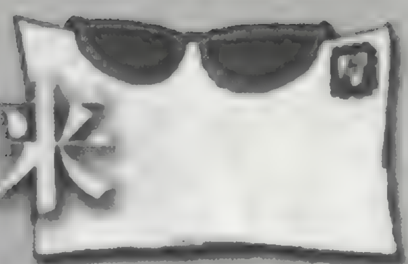
“微软垄断案”能拖那么久，除了靠比尔·盖茨在人际关系上所做的大量工作外，还说明对这个案件结果的影响很难评估，法院在裁决时，如果单纯从“是否形成垄断”这一点来评判，肯定不会那么复杂。对于这个问题，不同的人有不同的是非观：微软依靠自己的优势将网景排挤得几乎一无是处，用的手段令网景的支持者义愤填膺却又毫无办法。这样看来，微软确实霸道，令竞争者不能正常发挥自己的实力，被瓜分是罪有应得。而另一种观点认为在很多时候，适当“垄断”是很有必要的,可以降低消费者的负担（如果微软被分拆，产品应该比不分拆时贵，IE将不再免费……），而且适当的“垄断”可以让杂乱的产业形成标准，正因为有了标准，基于MS平台的个人电脑才能在近二十年内如此飞快地发展。如果个人电脑一直处于“群雄争霸”状态，那“简单易学”必定是一句空话。我认为作为旁观者，我们没有必要凭借自己的观点来臆断最后的结果，而是根据结果来判断孰是孰非，我们可以将这个案子当成香茗来细细品味，分析个中利弊，而没有必要单单为了自己希望的结果而偏袒一方。这就象是中国人看欧洲杯，主要是为了欣赏。

就现阶段看，微软被一分为二确实有不少损害，至少，三五年内大部分个体消费者利益会有不同程度的损害，对微软的损失就更不用说了。但从长远来看，它使得其它商家趁此进入这个市场并得以发展，对于美国政府来说，“宁愿加大成本，也要保持竞争”的做法使得美国经济持续不断地充满活力。从经营公司乃至经营整个行业的角度来看，损害局部利益来保证整个产业的长期发展，保证产业体制符合竞争的要求，应算是“丢车保帅”的高招。

如果我是微软的抗议者，那我就该“小心”了，在Inter@ctiveWeek进行的读者调查问卷中，绝大多数受访者说，法院判决不会影响他们购买微软产品。这就说明从短期来看，微软也不会失去自己的消费群，而且法院暂时不会对微软采取任何措施，所以，在案子审理期间，微软不受影响地照常营业。这包括今年下半年推出的一套为家用电脑消费者设计的“视窗千禧版”及新游戏控制台“X-Box”。时间又是有利于微软的，行政命令有可能改变，互联网的快速发展也有可能从根本上改变情势发展。如果快速解决不能如期发生的话，漫长的上诉程序会使任何处罚措施到那时对微软都没有任何实际性影响。微软会继续推出新产品，引进新技术，在个人电脑行业以外的公司投资和收购。如果解散微软，分解后各部分资产总价值很可能会比今天微软的要高得多。“一分为二”也许对我没有任何意义，微软还是微软，它还是可以垄断。只要大部分人还在用Windows、IE，微软就无人能敌。

美国法院裁决此案的尺度是经济和利益，无论微软与法官的斗争以什么形式结束，美国的经济实力都将上一个新的台阶，这其实是很值得中国学习和借鉴的，中国许多靠政府保护和特殊关照经营的行业最终来讲是不能健康发展的。微软垄断案可以作为一面镜子，一本教科书，指引我们的行为方式。

读者　Joe-z：上海有条黄河路，是一条著名的小吃街，非常热闹。店家鳞次栉比，经常门庭若市。但如果黄河路上只剩下一家小吃店，还会有那么多人去吗，还会有人去吗？法官的立场也许是这个，只有相互竞



争，形成了市场，才会有经济的不断增长。《谢尔曼反垄断法》的确有它的道理。可是，强大的微软却偏偏不属于这个道理。它的垄断程度将近90%，说明此市场非彼市场。在网络还不发达的今天，用户们，也就是全世界的网民们，只相信它一家，因为它的起点和水准实在是太高了。这不是平等竞争，不同于一家家并排开的小吃店，这是强者和弱者的竞争，是前辈和晚辈的竞争，对于经济实力和经验实力占绝对优势的微软，垄断不用自己去做，就已经自然而然地形成了，这也许就是微软的理由。

河北 侯君：我是一个微软的支持者，我认为把微软分解成两个或三个公司根本没充分的理由。

我想一个软件公司有权力开发多种软件。难道Intel只允许生产芯片吗？我们知道Intel也生产主板等其它一些硬件，为什么没有人告它垄断？因为还有一些其它硬件厂家比它做得要好。所以那些起诉微软的人，还不如把精力放在开发自己的产品上。(如果你不是他的对手，那就去告他吧^^)如果你的产品技术高过微软，那么用户自然就会选择你的产品。现在Linux不也渐渐被人们接受了吗？如果说没有能超过微软的技术，那么不管把微软拆成几家公司，用户还是会选择使用它的产品。为什么非要把微软拆开不可呢？

上海 X-MAN：如果我是这件案子的法官：那我不会把微软一分为二。所谓微软的垄断只是片面之说，如果生意做得好就是垄断，那么商场哪还有竞争，社会又怎么会有发展呢？当今的社会优胜劣汰，这也非常正常。只有在这种情况下，竞争才会激烈，更多的新产品才会出现，消费者才会放心，这同时也是社会发展的动力！

从另一角度来看，也可以说没有微软，计算机就不会普及得那么快。不管微软的销售手段如何，它的产品性能却是有目共睹的。如果光有手段而没有能力，那也是行不通的。微软的进步，同样也是计算机行业的进步。微软不是神，但它却写出了神话一样的故事。

读者 POKI：的确，微软的垄断行为侵犯了平等竞争的基本原则。Windows操作系统就象计算机病毒一样在全世界蔓延，它拥有病毒的全部特征：不断吃掉你的硬盘空间，毁掉你的宝贵数据，从一台计算机复制到另一台计算机，只是它需要花费你的money才能得到:-)。微软通过不正当的手段挤垮它的竞争对手，应该受到惩罚！

但是，大家再想一想，微软真的一无是处吗？回答绝对是否定的。我们可以把微软比作中国历史上的秦朝，把比尔·盖茨比作秦始皇。微软对计算机最大的贡献是他统一了一个又一个的标准：WinAPI、DirectX、HTML、DCOM等等，就象秦始皇统一度量衡。大家是否还记得我们在DOS下写config.sys和Autoexec.bat时的痛苦吗？为了那么几k的常规内存我们要重新写一个配置文件（640k内存足矣，比尔·盖茨语）。如果你现在用的是雅马哈724声卡，你在玩《炎龙骑士团Ⅱ》时会听见音乐吗？可能很多程序员没有在DOS下编写游戏的经验，那时为了使自己的程序能够在各种显卡声卡上玩我们需要写许多额外的代码，真是痛苦。在有了WinAPI、DirectX后，这些问题不复存在，有了HTML标准以后我们可以轻松地写网页，有了DCOM后我们可以写出高效长寿的程序，这难道不是微软的功劳吗？

好象听说中科院要做一个中国人自己的操作系统，估计现在仍然没有下文，就算真地做出来了，会有人为它写各种硬件驱动程序吗？许多硬件连for linux的驱动程序都没有，何况for china？哎哟，离题了，打住。

最后，我送一句话给微软比尔·盖茨：您悠着点！

武汉 小CUTE妹：微软VS法官？我还是没有搞懂为什么这么说！因为我不知道微软为什么要VS大法官。微软真的很糟吗？只是因为Windows 98中文版要1998元吗？还是因为别的什么？微软有什么错？啤酒盖子（Bill Gates)只不过是抓住了时机，在DOS时代的最后及时推出了Windows 95（别的程序员又去干什么去了？研究杀毒软件和没有意义的加密软件？）我们有权利去指责一个给大家带来利益的人？试想，若没有Windows，朋友们，你们还在穿电脑破裆裤！用着那可怜的DOS——因为没有人去做另外一种系统软件，没有！对于微软本身，其实它也只是一个发展得很快的企业，不管独立大法官是否要分割它，它早晚也是要自我重组，将公司分成一些相对独立的小公司，这是商业发展的必然走向，难道说我们中国人自己的SOHU赚钱了，就要想办法去分割一下玩玩？

近期讨论题目：

1.我看大众软件五周年。

2.玩游戏真是“‘海洛因’的静脉注射”吗？

3.漫谈黑客。

以上3个问题是今后几期大众论坛的讨论重点，你可以挑选一个感兴趣的话题高谈阔论，也可以一网打尽尽吐为快（可以提高上杂志的命中率）。

敬请来“弹”——大众论坛。

编前语：“水晶卷轴”的内容简介，是不是有点意思？那快去看我们新改版的大众软件CD吧。

乱弹

残缺的世界

我缓缓地在丛林中走着，装作满不在乎的样子，实际却很警觉地听着身边的响声。而且，我确实听到了跟踪者的脚步声。

新倚天屠龙记

话说在公元二十世纪的江湖上，传说有一刀一剑，一是屠龙刀，一为倚天剑，那宝刀黝黑沉重，非臂力过人有雄厚的功底不能使用，而剑则轻灵万方非有术法上的造诣不能运转。本来这宝刀神剑只是一个传说而已，不想它们随着两位大侠的出现却变成了现实，这两位大侠男的叫西木头，女的则叫暴雪。很古怪的名字吧？咳，别急，听俺慢慢说来。

E行

新人类的对话

阿酷：“……你知道我今天在哪里买到那本菜谱的吗？”

小曦：“街对面新开的那家书店？”

阿酷：“不是。”

小曦：“嗯……哪里？说真的，我都不知道你是什么时候去买的，动作还真快呢。”

阿酷：“其实，具体在哪里，我也没注意，我只知道他们的网址，嘻嘻，我是在网上订购的。”

小曦：“难怪。怎么？你要开始学做菜了？”

阿酷：“哼！瞎说，那是给你买的。”

小曦：“……”

墨风

明天不会和昨天一样

“哐啷”一声清脆的玻璃摔碎的声音，把我从睡梦中惊醒。窗外，风还在刮个不停，整整一夜了，这名叫“桑美”的台风怎么还没有北上啊？四周静悄悄的，小屋也黑洞洞的，但我的大脑却让那玻璃声一下子摔醒了。

有约

后院狂想——陷入黑暗的日子

故事发生于黑客历二年。一名黑客帝国的狂热者不幸被帝国开除了，原因是经验值不够，能力值太低，而且正碰上黑客帝国裁员。他流着泪下岗了。

幻界

星球呓语

那天，瓦尔德信步（同时也是依照星际法规第N条定则）来到太阳系边缘。它考虑着是否要成为这个不算古老，却十分有名望的家族中的一员。

不，不行！太阳系家族成员众口一声。

首先，与太阳家族诸位成员不同的是，瓦尔德和它们并不处于同一轨道平面上。它的运行轨道几乎垂直于九大行星的轨道面。这决定了它只能斜穿过太阳系——从其边缘，远远位于冥王星哈德斯轨道以外的地方。

虫眼

幕府将军中文网

初次建站大概也是因为一时的冲动吧！当时是因为很喜欢幕府将军这个游戏，再加上自己也对做主页比较感兴趣——毕竟一个在E3获得好评的游戏，让我自己不喜欢也难。正在我考虑该怎么做好这个主题的时候，一个偶然的机会使我在网易的论坛中结识了Kawa——一个疯狂的幕府将军爱好者和网页制作高手。于是，我和Kawa就开始策划建立一个关于幕府将军的网站——也就是后来的幕府将军中文网。正好这时候cgol.net(亚洲游戏联盟，简称“亚联游戏”)也对这方面的主题很感兴趣，所以幕府将军中文网就顺顺当当的成为cgol.net的一个专题子站了。于是乎，幕府将军中文网闪亮登场了！隐隐约约还记得那时候的网站宣传语是：“全新的幕府将军，全新的游戏网站！”

2000年11月CD（总第42期）

A盘

新手学堂：

---新手教程：网虫之初

新新视野：

---CG画册：精美CG图片

---动画纷呈：奥秘
刀锋

---新片大赏：星河战队
新神雕侠侣

碟中网：

---幕府将军专题站

休闲天地：

---动漫世界：明星志愿
---网人倾语：遗忘的故事

软件长廊

B盘

攻略指引：

---看攻略：Diablo Ⅱ技能剖析
---逛书屋：封神榜之英雄无敌
万王之王

前线地带：

---游戏DEMO：星际迷航——新世界
恐龙危机

---补丁升级：
《黑暗王朝Ⅱ》金钱修改器
《法老王——埃及艳后》金钱修改器

杀手学堂：

---杀手教程：套牌橱窗

---听指引：暗黑破坏神Ⅱ
悉尼2000
网络三国
合金装备

大众文存：2000年10月杂志（上、下）（HTML版）

2000年11月“水晶卷轴”（原CD手册）目录

水晶卷轴四个字大家注意到了吗？名不正则言不顺，以前的手册只扮演了一个说明书的无名配角，不过在我们心目中她肯定会有光彩夺目的一刻，也许此正其时。从此后美丽的她有个配得上她的美丽的名字——“水晶卷轴”，她与计划中明年初也会作同样力度改版的光盘的名字——“水晶宝合”是不是天作之合呢？



编者按： 国产游戏已经有5年的历史了。从个人角度讲，我觉得这个题材已不具有一个专题所必要的兴奋点。因为这几年来，从国产游戏诞生开始，对它的思考就没中断过。各种该说的、不该说的话都被说尽了。但是从栏目编辑的角度讲，还是有必要在一段时间对过去进行总结和反思，这种反思应该是高屋建瓴的、全景式的。希望它能引起大家理性的思考，并对国产游戏的发展有所帮助。本刊评论员鸭嘴兽所做的就是这样一件事。



目前，国产游戏似乎进入了一个相对平淡的时期——虽然硕果仅存的西山居、金智塔以及目标等公司还在继续策划着自己的大作，间或也有各地一些不知名的工作室推出这样那样的一些游戏产品，但没有哪家公司的作品还能在国内玩家中引起广泛的影响，甚至连批评的声音也渐渐回落。也许在《网络创世纪》、《雷神之锤Ⅲ》、《暗黑破坏神Ⅱ》、《帝国时代Ⅱ》、《最终幻想Ⅷ》等国外游戏巨作的冲击下，国内玩家的神经已经渐渐麻木了，对于无法与这些产品相提并论的国产游戏再也无法给予强烈的关注。这种情形使我想起了国内足球甲级联赛的发展历程，这两者之间具有一种奇特的相似性，从某种意义上来说，它们似乎是我们这个社会的一些深层特点在现实生活中的具体体现，而且似乎具有不可阻挡的强大力量。那么在这样一种情况下，作为要在这个行业中生存和发展的业界公司和媒体，我们究竟面对的是哪些问题，我们应该采取什么样的对策，这些便是今天我想做些粗浅探究的主题。

市场环境

应该说当前的市场环境比以前有了很大的好转，经过大家的共同努力，游戏产品的价格（包括引进的国外游戏大作）终于不再高高在上，而是更加贴近大众。这一变化给盗版带来了沉重打击，困扰大家多年的难题有了松动缓解的迹象。同时，这样的变化进一步培养了大众购买使用正版产品的习惯，而各厂商在销售渠道的拓展上所做出的努力也使正版游戏比以前更容易得到，所有这些都使得国内的正版游戏市场渐渐开始启动，我们似乎看到了希望的曙光。

但是直到今天，我们仍然没有看到国产游戏业界的蓬勃发展，这块渐渐启动的市场显得有些冷清寂寞，更多的是一些代理公司和引进版的国外游戏在呼风唤雨，我们自己的声音显得十分微弱。究其原因，还是产品。我们还没有拿出能够让国内的广大玩家眼前一亮的大作，甚至类似于以前《铁甲风暴》、《生死之间》这样的作品也很难见到了。没有这样的突破，我们就很难在市场上有所作为，就只能眼看着这块市场又被几家国外公司所瓜分。市场无疑是巨大的，而突破也是需要积蓄力量的，这最后一击将由谁来完成？我们拭目以待。

在这一节的最后，我们当然还要谈到伪正版的危害。对于这个具有中国特色的市场毒瘤，本刊已经有过多篇论述。但是对于国内制作的游戏产品来说，伪正版在时间和成本上都不具有太大的优势，它对于国产游戏还不能产生至关重要的影响。

信息时代的游戏制作流程管理

国内的游戏制作厂商在耕耘多年以后仍然没有成熟起来，我们在一款游戏的整个制作周期内的管理与国外相比显得还很薄弱。我们看到在国外的游戏业界，一款游戏从策划、开发、宣传、测试、包装、上市到推出网站和资料片的全部流程都已纳入了工业化

的生产和推广轨道，具有很高的效率。对于产品的宣传更是贯穿游戏制作的始终，为上市做好充分的铺垫。反观国内的状况，在这方面经常是处于脱节的状态，各个环节都没有得到很好的控制，互相牵制和影响，造成了资源的极大浪费。以《傲世三国》这款作品为例，它的市场运作与产品开发完全处于两条轨道之上，在宣传的高峰期产品不能上市，不但使公司投入的大量资源没有能够得到充分的利用，而上市日期的一拖再拖，也使得这款产品的前景笼罩上了一层阴影。



在信息时代，对于产品实行全过程的严密管理对企业降低成本、提高效率、增强竞争力具有重要的影响，特别是国内的游戏制作企业，还很弱小，没有强大的经济基础，更应该在这方面做出努力。一款产品的拖期，不仅会大大提高成本，对于产品本身也有多方面的不利影响，希望制作厂商们都能看到这个问题的严重性，不要因为国外游戏的跳票风而觉得自己也有了拖期的理由和实力。更何况国外游戏大作的跳票多是为了使产品更加完美，而国内则是难以在规定的时间内完成开发，这两者存在根本性的差异，决不能相提并论。对于程序员的松散式管理并非放任自流，记住这一点才能取得更大的收益。在《中关村启示录》的时代，求伯君说一个人就能做出一个游戏来，现在这当然也不是不可能，但是如果想让市场接受这个游戏，恐怕这就是一个人的生命中所不能承受之重了。

我们注意到西山居游戏工作室近年来的产品基本上都能做到如期上市，这反映出他们在管理上的追求，我认为值得业界同仁们很好地学习研究。

人性与爱——游戏的主题和立意与国外相比差距越来越大

近年来，国外游戏的主题大踏步地向更深的层次和更为广泛的空间迈进，秉承西方文化的一贯传统，反映他们对于人性和社会的观察批判。他们的游戏，显示出新鲜生动的活力和纵横驰骋的丰富想象力，能够带给人们强烈的震撼和冲击，比较突出的例子就是《粘土世界》、《银翼杀手》、《网络创世纪》、《文明》系列和《半人马座阿尔法星》等等。而他们对于历史题材的处理是一种严谨厚重的风格，《帝国时代》系列、《近距离作战》系列、席德·梅尔的美国内战系列以及日本光荣公司的《三国志》系列、日本战国游戏系列等等，都能使玩家感受到历史的严肃与沉重。这样的游戏，是真正的艺术品。

反观国产游戏，发展了这么多年，还是跳不出三国和武侠RPG的圈子，不是迷失在金庸、古龙的小说里，就是在四大名著中翻来捡去。武侠RPG对于中国玩家还有没有吸引力？还有没有价值？当然有。但是这样一个大国，这样一个以文明的源远流长而著称的古老民族，我们的游戏只有这样一个主题，不能不说是反映出我们思维空间的狭窄以及我们创造力的缺失。在我们的游戏中，所反映出来的对于自然和生命的尊重显得十分欠缺，比如在最近上市的由智冠科技出品的游戏《网络三国》中，玩家需要在那个虚拟社会里屠杀无辜甚至是可爱的动物以增长自己的所谓经验值，这样的玩法让我感到有些反胃。国产游戏的另一个误区就是总要给游戏加上种种沉重的“意义”，似乎总是想把原本是轻松活泼的游戏变成种种先入为主的教育，去剥夺玩家的自由。这是一种思维惯性吗？我不得而知。但我们的游戏给人以鲜明的印象，那就是中国人似乎不会“玩”，换句话说就是中国人总是显得很“正经”，连游戏制作人员都是如此。这里有社会、文化和教育的种种原因，但是做这个行业的人必须努力冲破这个束缚，让自己的创造力与想象力焕发出来，否则摆在我们面前的只能是一条死路。

国产游戏里当然也有做得比较好的作品，例如《仙剑奇侠传》对于中国传统文化的继承以及人性和情感的发掘就比较深入，只是这样的作品对于我们来说显得太少太少。它所取得的极大成功告诉我们，人性与爱，也应该是游戏不变的主题。

引领时尚——创造最“酷”的游戏

什么叫做“酷”？

这个词暂时还无法在辞典中查到。据我个人的理解，所谓“酷”，就是一种特立独行的生存状态，是出于对生活的独特理解而呈现出来的极富个性的行为方式的总和。这种行为方式虽然很容易被复制，但是因为缺乏了背后思想的支持，复制了的行为方式却不能被称之为“酷”，而只能叫做“扮酷”。“酷”是年轻人的专利，它是生命力的闪光，并因其张扬的个性而成为时尚的一种表现方式。



毫无疑问，游戏的最大消费群体是并且只能是年轻一族。这个群体在不断地创造时尚，并且受到时尚的巨大影响；而流行过后的时尚，就会变成垃圾，一文不名的垃圾。因此要想在市场上取得成功，我们的游戏厂商就必须研究这个群体的特点，绝不能跟在时尚后面不停地追赶，而是要想办法引领时尚，创造最“酷”的游戏。在这方面，id Software的《DOOM》、《Quake》系列以及日本游戏公司的《跳舞街》系列游戏是极为突出的例子。而纵观游戏史上的经典大作，全部都是一个流派的开创者或者是对丰富这个流派做出了重大贡献的作品，那些为数众多的跟风者尽管有些质量相当不错，但很快就在大众的记忆中消失了。

在这里我想着重讨论一下《跳舞街》这样的游戏。创造最“酷”的游戏很难吗？我的回答是难，也不难。说它不难是因为如果从技术的角度来分析《跳舞街》这款游戏，一定会使我们的某些从业人士嗤之以鼻。“很烂！”，几杯扎啤下肚以后他们会这样告诉你。确实，这款游戏在技术上没有什么难度，几乎可以说人人都能做得出来。可是它又确实很“酷”，“酷”到让人有耳目一新的感受，就像俄罗斯方块一样，它超越了语言和文化的差异，甚至超越了电脑使用水平的差异，而流行于全世界各个层次的人群之中。许多人很看不起小日本，我不知道这种朴素的感性思维的基础是什么，但至少直到目前为止，在游戏界我们还没有过这样的荣耀。《跳舞街》这款游戏充分体现了日本游戏公司创作人员对于“游戏”这两个字的深刻理解，这就是做游戏真正的难点之所在。

在这里我们可以看到，技术并不总是决定性的因素，正像陆游老先生早就说过的：“汝果欲学诗，功夫在诗外”。不过技术倒是一个很好的借口，因为它是先天的、客观存在的，任何人都不需要为技术落后而承担任何责任。中国人在嘴上总是显得很谦虚，可实际上也许要算是世界上最不虚心的民族之一了。呵呵，题外话，扯得远了。也许我这么说有些过于刻薄，不到之处还请诸位多多包涵。

玩家对于本土游戏的期待——这是我们的巨大机会

但是，我们是有机会的，而且有着巨大的机会。

电子游戏，有人说它是第九艺术，不过从目前的情况来看，从它带给人们心灵和智慧上的震撼程度来看，我认为电子游戏与艺术之间还有着很大的距离。但不管怎样，电脑已经为各种艺术形式提供了一个崭新的表现平台，而游戏就是它们的综合体现之一。因此，游戏与艺术一样，受到了文化的极大影响，具有鲜明的民族性和地域性。

可以肯定地说，中国玩家最爱玩的游戏一定是中国游戏。当然这并不意味着只要是国产游戏，国内玩家就必然爱玩，就必须爱玩。它的前提是我们要制作出经得起大众考验的游戏精品。其实大家都明白这一点，因此翻来覆去地爆炒着三国和金庸的武侠小说，直到彻底倒了大家的胃口为止。但是难道我们只有三国这一段历史和金庸那十数本小说吗？面对老祖宗给我们留下的灿烂文化，号称新潮一代的我们的创造力

到哪里去了？长久以来，中国悠远而丰富的文化传统在游戏领域被压抑着，积蓄起越来越高的势能，它需要一个突破口来宣泄。长久以来，国内玩家对于本土游戏的热情和需要被不断地压抑和挫伤着，但是，它并没有像很多人想象的那样就此消失，而是转入地下，形成了一条暗河。你看不到地面上的浪花，而在无数玩家的心里，那条河汹涌奔流，一旦突破，便会爆发出惊人的力量。在这方面我们有两个突出的例子——就是《血狮》和“红色正版风暴”。以《血狮》这样的产品，在市场上取得了那样的成绩，在社会上引发了如此巨大的影响，其原因仅仅是尚洋公司成功的市场运作吗？我一直觉得大众压抑已久的激情的突然爆发，才是“血狮现象”真正的根源。只可惜《血狮》和尚洋公司难以承担如此重托，因而被冲得七零八落，否则我还真是难以想象尚洋公司今天已经发展成了什么样子。从这个方面来说，我觉得真是值得国内目前尚存的游戏公司庆幸，因为对于他们来说，机会仍然存在。



在目前，国内玩家对于真正优秀的本土游戏的期待可以用“饥渴”二字来形容。然而这么多年以来，除了一款《仙剑奇侠传》，我们就再没有什么作品能够满足他们的需要了。随着国内人民生活水平的不断提高，大众的购买力越来越强大，再加上国内正版软件市场的逐步启动，所带来的是一个巨大的游戏软件的市场。这个正在慢慢发育的市场不但需要更新、更快、汉化更完整的引进版游戏大片，更需要大量的国产游戏精品来填充。这就是我们所面临的机会，它有多大？大得让你难以想象！只是，谁会成为最后的胜利者呢？在这里谈到志向好像有点俗，可实际情况就是这么回事——具有远大志向的人不一定能做起一间伟大的公司，但伟大的公司一定是被远大的志向所支撑起来的。

对我来说，游戏就如同乡音、民乐、国画和中餐一样，只有本土的，才是最适合我的。谁能满足我的需要，我愿意把我所有的金钱都付给他。其实所谓商业，就是这个很简单的道理。

关于媒体的态度

对于国产游戏，就如同国产的其它任何事物一样，媒体一直怀有十分复杂的情感。

国内报道游戏的媒体，长期以来对于国产游戏都是感性的扶持宣传胜过了理性的分析批判，这是埋藏在人们内心深处的一种基本情感，就像是对待自己的孩子，特别是当这个孩子又十分弱小的时候，更是招人疼爱甚至是溺爱。因此，每当国产游戏有了一点点成绩，国内的每家媒体都在不遗余力地宣传报道，而对于存在的问题和缺陷，却往往采取回避甚至是文过饰非的态度。大家害怕这个孩子听到一点批评的声音，便会一病不起，甚至夭折；大家以为这样才能让孩子尽快长大。

但是我们好像错了。

单纯依靠保护能够成就一个行业吗？当这个行业中的个别人和个别企业不思进取，企图依靠“瞒”和“骗”的伎俩谋取不正当利益的时候，媒体还要保持沉默吗？在一个市场环境中，大众拥有什么样的权利，媒体又负有什么样的责任，对于这些问题，我们应该做出怎样的回答呢？对于国外的游戏公司和产品，我们可以畅所欲言，分析得头头是道，但是对于国产游戏，我们却思之再三，吞吞吐吐，这样做对于这个行业到底起到了什么样的作用？

在当今这个时代，我们早已开放，世界已连成一

体，任何企图躲在温室的保护伞下面苟且偷生的想法都是幼稚的。我们需要的是历经风雨考验的强健精神，至于那些投机分子和弱不禁风的人们，就让他们在严酷的市场竞争中做出自己的选择吧，只有这样才能使国产游戏这一番事业得到真正的发扬光大。因此，我想媒体的态度应该是采取客观和严肃的批判精神来对待国产游戏，尽自己的最大努力去净化这个市场，把不能严格自律、扰乱市场环境的行为指出来，同时从舆论上创造反对盗版的氛围。而对于国产游戏的产品，我们既不会盲目苛求，拿世界最高水平作为我们的参照系，但是也决不会只因它是国产的，便随意降低评判标准。我们需要告诉大众他们应该知道的情况，指出产品和公司尚存的种种不足，帮助用户和厂商尽快地成长起来，当然也会极力向大家推荐真正的国产游戏精品，我想这才是我们真正应该采取的态度，同时也是最有助于这个市场发展的态度。



其实从利益的角度来分析，媒体与厂商是一致的。缺乏了本土游戏市场的蓬勃发展，任何一家媒体的生命力都是苍白的。美国是全球游戏的大本营，因此那里的媒体具有最高的权威性，而国内的媒体就只能隔岸观火，作一些管中窥豹的零碎报道，这种状况实在是令我们汗颜。因此，没有任何人比国内的媒体更热烈地盼望国产游戏的进步和发展，在将来其光芒能够辐射到整个亚洲甚至世界。这便是《大众软件》持续关注国产游戏的重要原因之一，它不但对于国内的游戏业界和盗版、伪正版市场作过多篇连续报道，甚至在今年还开辟了“中国游戏报道”的专栏，其对于国产游戏的热切盼望可见一斑。这样的媒体，是可以而且应该成为所有有所追求的厂商的朋友的。

自信而有实力的厂商，相信会欢迎媒体的这种态度。

哦，对了，本节中所讨论的媒体当然不包括像《XX日报》这样的“正统”媒体，他们视游戏为“海洛因”，不管三七二十一，必欲灭之而后快，又怎会盼望它能有一个大的发展呢？

游戏是文化——是年轻人的文化

游戏是什么？我认为游戏就是一种文化，是完全属于年轻人的充满了生机与活力的文化。它诞生在年轻人的手中，又反过来影响着他们的思想与生活。它是鲜活的、有着自己顽强生命力的当代文化，就如同其它任何一种文化一样，它按照自身的规律发展，而不以任何人的意志为转移。认识到这一点，我们便知道需要用什么样的态度来对待游戏了。

对于我们的游戏创作人员来说，仅仅是“玩而优则做”已经远远不够了。热爱游戏的激情仅仅是最最基本的要素，他们更需要既在游戏中，又在游戏外，能够时常跳出游戏的框架去冷静而又理智地体味人生、审视游戏。只有这样，才能在普通玩家的层次上有所升华，才能给他们带来更多的创作灵感。

创造文化的人群，本身就需要对于文化的更深人的理解。因此我并不希望我们的游戏工程师们是那种整天沉迷于游戏之中，仅仅以通关本身为乐趣的人。他们需要多方面知识和经验的积累，需要对于历史传承的深刻理解，厚积而薄发，才能制作出真正打动人心的作品。而现实中确实有一些生活在“电子海洛因”里的人，他们自称是游戏迷，在我看来其实是一些丧失了自身的创造力，不能体会游戏的真正内涵而被游戏所毁掉的人。

对于一种文化，我们的态度必须是严肃而认真的。在玩一个游戏的时候你尽可以轻松自在，但在制作游戏的时候却绝不能游戏人生。不论在什么时代，尊重自己的劳动都是人类的一种美德，也只有这样，才能得到他人的尊重。这样的态度能够为你带来种种的机会和可能性，也是一部作品成功的基础。

游戏是一种文化，一部游戏就是创造它的人群所具有的文化的真实写照。

这篇文章把游戏提到这样一种严肃的状态下来讨论，一定会让很多人觉得难以接受，认为是矫情和故作姿态。“有这么严重吗？”，习惯于“游戏”的他们这样问道。而我认为对于一个具有无限潜力的巨大市场来说，对于那些希望在这个市场上取得成功的人们来说，对于渴望玩到属于我们自己的精彩游戏的广大玩家来说，这样一种严肃的讨论都是有必要的，同时也是目前我们所缺乏的。最后让我用《大众软件》在报道国内游戏制作组的概况时曾经用过的一句很俗的话来结束本文——

“漫漫征程，路在脚下！”



你的记者去上海出差了。这是个有活力的城市，到处都体现着欣欣向荣的气息和南方人办事认真严谨的态度。当然了，上海也遍地都是迷人的MM。一周下来，收获很多，所有的感想都将在未来一期的“专题企划”中集中汇报给大家。

接下来是坏消息。回到编辑部，本社有史以来最漂亮的责任编辑SUKI就打来了电话，告诉我还有14页、28000字的稿子没交，让你的记者限期2日交齐，否则……电话盲音刚刚响起，老KING又捧着一大叠读者来信对我微笑：“你心理承受能力强么？”你的记者顿时感觉五雷轰顶！因为工作的疏忽，19期“域外情报站”发生了严重的错误。有一条消息登了两遍。没什么可说的，我谨在这里对大家表示诚挚的道歉。

《网络三国》征求题库问答

有一款针对网络用户的图形MUD游戏成为最近的销售热点，它就是本土化产品《网络三国》。现在为配合“《网络三国》百万大作战”活动的举办，中华游戏网特别向广大玩家征集三国游戏文化相关问答题目。只要你熟知天文、地理、历史、文学，只要你有自信可以找到够生动、够活泼、生活化、趣味性高的题目，一经该网题库录用，将得到可观回报。详情请见中华游戏网（online-game.com.cn）。

奥美电子最新代理游戏《泰坦潜艇》（Submarine Titans）中文征名活动圆满结束

武汉奥美电子代理游戏Submarine Titans中文征名活动终于落下帷幕，在众多参与者提供的方案中，来自上海市的罗强拔得头筹，他所推荐的名称《深海争霸》被奥美电子最终选定，成为本次征名活动唯一的大奖获得者，其它的参与奖也通过抽奖产生。

对于这款与《星际争霸》有着异曲同工之妙的海底即时战略游戏，玩家们表现出一定的兴趣，罗强的评论具有一定的代表性：“现在的RTS领域，越来越多的战斗单位、建筑、科技树，没有新的创意。而《深海争霸》能够独辟蹊径将游戏战场转到与太空、陆地有不同感受的海底，这本身就是一个非常好的创意和构思。如果能够很好地保持交战三方的平衡性，肯定会受到广大《星际争霸》玩家的喜爱的。”

网易推出EaseGame个人战网

在Internet飞速发展的今天，最能体现网络优势的娱乐项目非游戏莫属。最近网易游戏频道推出了全新服务项目——EaseGame个人战网。它支持200多种网络对战游戏，包括现在网吧中流行的《星际争霸》系列、C&C系列、《暗黑破坏神Ⅱ》系列、《三角洲特种部队》系列、《雷神之锤》系列、《英雄无敌》系列、《极品飞车》系列、FIFA系列等多种游戏。玩家只要下载注册EaseGame，就可以象在网吧中一样与Internet上的玩家对战。

EaseGame现已进入测试阶段，欢迎广大玩家到http://game.163.com下载测试（只有注册网易社区的用户才能使用）。由于这项服务刚刚推出难免会有诸多问题存在，玩家如果发现了问题，可及时与easegame@staff.163.com联系。网易同时还为大家开辟了论坛和挑战留言版。大家可以在论坛中讨论对战时的心得体会，与其他玩家交流。

敬请期待《暗黑破坏神Ⅱ》金装英雄版

针对近段时间传得沸沸扬扬的“奥美电子将在大陆地区再次发行‘暗黑Ⅱ’豪华版”，奥美电子再次作出声明：“奥美电子现在不会，将来也不会在中国大陆地区发售《暗黑破坏神Ⅱ》的豪华版，为了保护广大正版游戏软件用户的权益，我们必须兑现限量发行的承诺。”奥美电子还再次申明，所有购买《暗黑破坏神Ⅱ》豪华版的用户自始至终将是“暗黑Ⅱ”相关产品的最大受惠群，除了可以永久性享受奥美电子所



有产品7.5折优惠价格，还将以最优惠的价格购买到所有与“暗黑Ⅱ”有关的产品。

为了满足国内玩家对暗黑2的狂热之情，奥美电子透露将在11月份推出《暗黑破坏神Ⅱ》金装英雄版，这个版本将更强调“暗黑Ⅱ”的特色，并对游戏盒中所有的礼品进行了重新挑选和设计，突出表现超酷概念，新时代感相当强劲。要想了解细节问题，还请关注后续报道。

另有消息说奥美电子在近期将推出《半条命》



梦幻组合，内含《半条命》及其续片《军团要塞》和资料片《针锋相对》，并附有详尽的说明书和攻略指南。在梦幻组合销售期间还将举办“买一送一”活动。该组合售价为98元



《剑侠情缘Ⅱ》（白金版）即将面世

今年夏天敢于斗胆和《暗黑破坏神Ⅱ》有一拼的国产游戏，也就是西山居的《剑侠情缘Ⅱ》了。它的成功可以说更多是依靠着袭新过去作品的号召



力，当然了，它数十万元的宣传费用也算是没白花。正当人们渐渐地把这个故事淡忘之时，西山居创作室却又传出了《剑侠情缘Ⅱ》（白金版）即将面世的消息，而这其中最引人注目的一条便是原作中的悲剧式结局将会得到改变……



根据准确消息，《剑侠情缘Ⅱ》（白金版）共包含4张CD，分别为《剑侠情缘Ⅱ》完美版，“《剑侠情缘》原声音乐CD”，“西山居游戏音乐MP3集锦”和“游戏制作的秘密”四部分。

《剑侠情缘Ⅱ》（白金版）在原有的故事路线上增加了一些新的支线游戏剧情，对原作中不甚让人满意的人物头像进行了修改，增加了游戏场景的小地图显示，对游戏的平衡度进行了全面调整等，据说还会出现一种新的神秘结局……

《剑侠情缘Ⅱ》（白金版）还是西山居第一次尝试游戏周边产品的开发，其中“《剑侠情缘》原声音乐CD”收录了从《剑侠情缘Ⅰ、Ⅱ》中精选的25首原创游戏CD音乐，包括Ⅰ代中的《笑问情缘》、《北伐——满江红》和Ⅱ代中的《纵横江湖》、《天仙子》等作品。“西山居游戏音乐MP3集锦”则收录了西山居自创立以来，历代游戏产品中包含的全部游戏配乐共60首，包括了《中关村启示录》、《中国民航》、《抗日——地雷战》、《决战朝鲜》等西山居经典游戏音乐，全部以MP3格式压制，配以精美游戏插图，让玩家在音乐中体会西山居的发展历程。

“游戏制作的秘密”则是此次白金版中另一个引人注目的地方。此张CD中收录了《剑侠情缘Ⅱ》的制作编辑器，玩家可以在说明书和CD影像资料的指导下利用这个编辑器来制作自己的个性化地图、人物和场景，想想昔日那个解析前导《赤壁》开发资料的《G档案》CD卖得如此之火，想必不少对游戏制作有兴趣的朋友对这个制作编辑器情有独钟吧……此CD中还收录了大量的《剑侠情缘Ⅱ》人物原画、游戏背景资料以及西山居创作室的开发环境照片等内容。

《剑侠情缘Ⅱ》（白金版）将于近期在全国上市，玩家既可以购买4CD的《剑侠情缘Ⅱ》白金版大礼包，也可以根据个人喜好购买《剑侠情缘Ⅱ》完美版和“西山居游戏音乐MP3集锦”三部分中的任意一部分的CD。《剑侠情缘》原声音乐CD将作为赠品在白金版大礼包里出现，另外大礼包还附送了《剑侠情缘Ⅱ》人物明信片、人物漫画即时贴等纪念品。

晶合互动的最新动向

据内部消息，晶合顺达公司取得了大宇公司《霹雳奇侠传》的独家代理权，这是《仙剑奇侠传》原班人马的最新力作，具有浓厚的台湾地方特色。它取材于台湾著名的木偶连续剧。在人物造型和故事情节上也别具风味。详情请见以后报道。





Gameone三款游戏上市

Gameone三款游戏《脑力大作战》、《爱·上网：求婚365日Ⅱ》、《女皇骑士团》由金智塔公司代理现已上市，请看这三款游戏的简单介绍。

《脑力大作战》是寓教于乐的游戏，它以互动的形式，回答问题的方式，在学习中加入游戏的元素，真正做到了在游戏中丰富了知识，绝对是适合任何年龄玩家与众同乐的游戏。

《爱·上网：求婚365日Ⅱ》继承了《求婚365日Ⅱ》的特点，将育成游戏结合在大富翁的玩法上，并加入了网上对战的功能，关卡设置比《求婚365日Ⅱ》更丰富多样，可玩性更强，玩法更多变！

《女皇骑士团》比以往的育成游戏更独树一帜。游戏除了包含有育成游戏的精髓外，同时也包括战棋模式，并且还有一定程度的冒险成份，值得一玩。

天下华彩的最新动向

来自台湾的天下华彩集团进入大陆市场后，凭借自己的雄厚财力和求贤若渴的心态在同行业内四处挖掘人才，其北京公司规模迅速扩大，引起了不小的反响。现在又公开面向全国寻找游戏开发团队。凡是热爱游戏，愿意把游戏开发制作作为终身的事业追求的、目前正在开发自己创意的游戏产品或者已经有成熟的产品的或愿意单独创业并有良好的创业计划的有志人士都可以和他们联系。华彩软件为此作出了不少的承诺，但其未来的发展还要大家拭目以待。

另据消息，华彩软件的模拟建设类游戏《都市计划》即将推出，游戏的玩法和SIMCITY类似。在《城市计划》中，玩家将作为城市建设的总设计，要尽自己的能力对城市进行合理的管理和规划。除了最基本的区域发展规划、交通枢纽的问题、安全市政设施、以及财政问题等等，游戏还有许多创新突破，如：立体的交通系统、建筑物编辑器、机场及航运、气候变化等，在游戏图形上也具有一定中国特色。

域外情报站

Red Alert Ⅱ定于11月初上市

Westwood工作室日前宣布，即时策略游戏Command & Conquer：Red Alert Ⅱ将于11月初正式上市。该游戏以假想的国际争端为序幕，玩家可以在游戏中选择甲乙两方，游戏增加了新的战斗单位、战术和策略组合。

Red Alert Ⅱ除拥有步兵、机动部队、装甲部队等传统战斗单位外，还拥有各种高科技武器，甲方掌握有生化武器、核武器和Tesla技术，乙方则懂得Chrono技术，可以远距离传送部队，依靠雷达遮蔽器执行隐秘行动，还可以通过控制天气施放球状闪电。游戏的战斗场景包括美国的华盛顿、芝加哥、大苹果、佛罗里达、珍珠港和得克萨斯等地，以及墨西哥、德国、法国和西伯利亚等其它国家和地区。

玩家可以在游戏的多人模式中通过局域网连线对战，也可以通过互联网在“Westwood在线”上一决高低。游戏内置的全球等级系统允许玩家记录下自己与对手之间的胜负积分，而“世界统治”模式还允许玩家为控制整个世界的霸权而战。

美联邦商业委员会就娱乐业调查报告举行听证会

美国参议员约翰·麦克凯恩日前出席了联邦商业委员会的听证会，在会上，他谴责了那些向未成年人推销包含有成人内容的音乐、电影和电子游戏产品的美国娱乐商。他说，娱乐商们应该对自己的行为进行自检，应该杜绝出现上述不正当的商业行为，他还批评了拒绝参加听证会的美国电影业代表。此次听证会的主要目的在于对联邦商业委员会关于美国娱乐业的调查报告进行检查，这份调查是由美国总统克林顿在一年前的哥伦拜恩校园枪杀案发生后下令进行的，该报告发现美国的大部分娱乐商都存在着向未成年人推销包含成人内容的娱乐产品的不正当经营行为，有的公司甚至直接以未成年人为主要的促销对象。

共和党和民主党总统候选人布什和戈尔对这份报告表示了关注，并要求娱乐商约束自己的行为。民主党副总统候选人约瑟夫·利伯曼特地离开竞选会场，参加了此次听证会，利伯曼表示将在六个月内制定并实施一套禁止向未成年人推销成人娱乐产品的法案。

《世界摔角联盟》（WWF）游戏将采用“数码面具”技术

THQ公司日前宣布将在下一款《世界摔角联盟》（WWF）游戏中采用Digimask公司的图像输入技术——“数码面具”（Digimask）技术。该技术允许玩家将自己的面部照片（正面和侧面）输入游戏，贴在游戏人物的头部，使之成为自己的替身。这种技术使得玩家在定制游戏中的运动员时拥有很高的自由度，不再仅仅局限于更改人物的名字、肤色或体重。

关于“数码面具”技术的详细资料请查阅网站www.digimask.com。采用“数码面具”技术的WWF游戏将于2001年发布，包括PC和PS2两种版本。

《王牌战机》（Aces High）发布新版本

HiTech工作室日前为大型网络二战飞行战斗模拟游戏《王牌战机》（Aces High）发布了最新升级版，该版本提供有新的Padlock视角系统，增强的飞行控制系统，改进后的飞行模型和新的飞机、车辆模型。游戏中增加的机型包括“Lancaster MK Ⅲ”和“Ju 88A-4”，新的车辆包括根据“豹Ⅳ”坦克改制而成的防空坦克——3.7cm“Flakpanzer Ⅳ Ostwind”。关于这款升级版的详细资料请查阅网站www.hitechcreations.com，《王牌战机》的下一款升级版将于今秋发布。

Evolution公司宣布开发两款新游戏

澳大利亚游戏开发商Evolution游戏公司日前宣布开发两款PC游戏和次世代游戏，第一款名为《欧罗巴》（Europa），这是一款未来风格的第三人称动作游戏；第二款则是一部冒险解谜游戏——《斯波茨伍德和埃里克》。关于这两款游戏的详细资料请查阅网站http://www.evolutiongames.com/index1.htm。

UDS工作室收购《未来世界》（Futurama）开发权

北欧电脑电子游戏开发商Unique Development Studios日前宣布收购福克斯公司出品的畅销动画系列片《未来世界》（Futurama）的电子电脑游戏开发

权，《未来世界》系列的作者为《辛普森先生》的缔造者马特·格罗宁。UDS工作室将与福克斯互动公司一起为这部游戏开发PC游戏、游戏机游戏和便携机游戏，协议的有效期为三年。《未来世界》游戏开发完毕后，福克斯互动公司将负责其在北美地区的发行业务，UDS公司则负责世界其它各地的发行业务，游戏的上市日期为2002年上半年。

Mythic游戏公司撤销六款网络游戏

Mythic游戏公司日前在其官方网站上宣布，将撤销六款网络游戏的服务内容，这六款游戏分别为“Engage游戏在线”网站和Kesmai公司的Gamestorm网站（今属于电子艺界公司）上的《哥斯拉在线》（Godzilla Online）、《星舰军团——战斗太空》（Starship Troopers：Battlespace）和《异形在线》（Aliens Online），以及“Engage游戏在线”网站上的《角色大师——魔法风暴》（Rolemaster：Magestorm）、《彩球》（Splatterball）和《黑暗降临》（Darkness Falls）。

Mythic游戏公司曾经试图收购这些游戏的运营权，但由于其中许多内容都是以畅销作品为题材，收购费用庞大，因此Mythic游戏公司只好取消对这些网络游戏项目的支持。

《可汗——不朽帝国》（Kohan：Immortal Sovereigns）确定出版商

TimeGate工作室日前宣布，即时策略游戏《可汗——不朽帝国》（Kohan：Immortal Sovereigns）的出版商已经确定，该游戏在欧洲地区将由德国游戏商Sunflowers娱乐公司负责发行，在北美地区将由Strategy First公司负责发行，游戏的Linux版本将由Loki娱乐公司移植并发行，这也是第一款登陆Linux平台的即时策略游戏。

《可汗——不朽帝国》融策略、战术、外交和资源管理于一身，游戏的故事背景设定于神秘的可汗敦（Khaldun）王国，玩家将扮演一个不死的民族——可汗。可汗人曾经统治着这个世界，不过由于一系列剧烈的政治变动，他们的文化体系和社会体系几乎被毁灭殆尽，而不死的特性又使其无法进入真正的死亡状态，因此他们不得不面对一个重新复苏的奇怪的新世界，这个世界与他们曾经统治的那个时代完全不同。玩家的任务是揭开民族毁灭的真正原因，带领人民渡过难关，重新找回失落的荣耀，找回属于他们自己的归宿。游戏的高级生成系统可以提供数百个任务，玩家可以创建自己的军团，将各种不同的战斗单位混编出数千种组合方式。《可汗——不朽帝国》可支持1024x768的高分辨率和16位色深。

《可汗——不朽帝国》定于2001年第一季度正式上市，关于该游戏的详细资料请查阅Timegate工作室的官方网站http://www.timegatestudios.com/。

《田径赛》（Track and Field）登陆“游戏地带”

“微软游戏地带”（http://www.zone.com/）日前加入了一款以悉尼奥运2000为题材的网络游戏——《田径赛》（Track and Field）。该游戏允许玩家通过互联网在虚拟运动会上参加跳高、跳远、百米短跑、百米跨栏、标枪和铁饼等六项田径赛事，游戏的开发商为WildTangent公司。

《彩虹六号——隐秘行动精英版》（Rainbow Six：Covert Ops Essentials）开发完毕

红色风暴公司日前宣布，《彩虹六号》系列的最新资料片《彩虹六号——隐秘行动精英版》（Rainbow Six：Covert Ops Essentials）已开发完毕，将于下周上市。这部资料片不但加入了新的关卡，而且对现实中特种部队的秘密世界作了一番探究。

《彩虹六号——隐秘行动精英版》涵盖了1970年至今的所有反恐怖题材，提供有对反恐怖专家的电视采访，以及反恐怖队员所使用的武器设备的视频、照片和使用场所。玩家还可以在“候选军官学校”中测试自己的技能和知识。

《泥道赛车》（DTR Sprint Cars）将发布试玩版

澳大利亚游戏开发商Ratbag游戏公司日前宣布将于本月底为该网站的注册用户提供《泥道赛车》（DTR Sprint Cars）的试玩版，《泥道赛车》的发行商为Infogrames公司。

玩家将在《泥道赛车》中驾驶那些时速超过180英里、燃烧酒精、声音很大的赛车，在20条不同风格的赛道上竞速。希望下载该试玩版的玩家需要先到http://www.ratbaggames.com/cgi-bin/member_register_form.pl处注册。

Activision Value公司签约FunLabs工作室

Activision Value公司日前宣布与罗马尼亚游戏开发商FunLabs工作室签订协议，代理发行由FunLabs工作室制作的一款动作游戏，该游戏的名称及具体

内容尚未公布，预计上市时间为2001年第一季度。

FunLabs工作室成立于1999年，创始人为阿德历安·菲力比尼，目前该公司拥有26位设计师、美工和程序师，主要业务是开发PC游戏以及为nVidia和Matrox等公司开发技术演示内容。

《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）发布新事件

微软公司的设计师特恩拜因日前宣布为《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）发布一个名为“黎明的曙光”（Twilights Gleaming）的新事件，该事件的内容为：两座原本平静的城镇——Arwic和Tufa被一个复活的恶魔毁灭，而另一座城镇Cragstone也在受到恶魔的侵袭，Dereth大陆上的玩家必须消灭恶魔，保护自己的家园。

设计师为该事件创建了许多新内容，例如，巨型蜘蛛、乌贼、Grievver和Niffi等新的怪物，角色之间用于打招呼或沉思的新的动作表情和AFK命令，新的游戏工具——安全交易（用于防止在交易过程中出现作弊现象）。另外，玩家还可以使用新的染印功能为自己的联盟定制一套专门的盔甲和外套。

关于“黎明的曙光”的详细情况请查阅网站www.zone.com。

Panzer General Ⅲ：Scorched Earth发布试玩版

SSI公司（http://www.ssionline.com/）日前宣布为Panzer General Ⅲ：Scorched Earth发布一款试玩版本，大小为37.73兆。该游戏的出版商为Mattel互动公司（http://www.mattelinteractive.com/），最低系统配置为Pentium 233处理器，32兆内存，Windows 95操作系统，3D加速卡。

SSI公司的Panzer General系列是迄今为止最成功的一部战争游戏，从1994年至今，该系列在策略战争游戏市场上一直保持着相当不错的口碑。设计师在对Panzer General系列作了几次大的调整后，终于决定将其带入全3D的场景之中。

Panzer General Ⅲ：Scorched Earth的主要特性包括：新的动态战略地图，允许玩家自由选择通往柏林或莫斯科的道路；4大全新战役；新的俯视地图，可以更好地对部队进行控制；100多种3D战斗单位；“战事生成器”可以为美国、英国、德国和俄罗斯等部队提供随机战事；改进后的3D天气效果加入了雾、雨和风暴等效果；新的胜利条件允许玩家在战事上作更大的变化；自动部署功能可以帮助玩家专心于作战；更快捷、更直观的操作界面；更多的弹出窗口，可以向玩家提供更多的信息。

Panzer General Ⅲ：Scorched Earth试玩版的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/d.asp?filename=scorchedearthdemo.exe&server=avault&game=pg3se。

《超级摩托车2001》（Superbike 2001）发布试玩版

EA Sports公司（http://www.easports.com/）日前为《超级摩托车2001》（Superbike 2001）发布了一款试玩版本，大小为37.03兆，该游戏的最低系统配置为：Pentium 266处理器，32兆内存，Windows 95操作系统，3D加速卡。

《超级摩托车2001》是“世界超级摩托车锦标赛”的官方认证游戏，游戏的完整锦标赛模式提供有根据实际赛道建模而成的所有13条官方赛道，所有的锦标赛车队和包括世界著名车手卡尔·福加蒂、埃隆·斯莱特在内的25位车手。游戏中的赛车包括大家所熟悉的的Ducati 996、本田RC45和Kawasaki ZX-7RR等，所有赛车均具有真实的物理特性、出色的操作手感和碰撞场面。游戏提供有不同的难度级别和驾驶助理，玩家可以根据自己的水平调整游戏难度，电脑对手的AI水准很高，技术更稳定，战术运用更具进攻性。《超级摩托车2001》可支持分屏比赛，支持局域网和互联网上的6人比赛。

《超级摩托车2001》试玩版的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/d.asp?filename=SBK2001Demo.zip&server=avault&game=sbk2001。

《F&S钓鲈大赛Ⅳ》（Field & Stream: Trophy Bass Ⅳ）发布升级程序

Sierra公司（http://www.sierra.com/）日前宣布为《F&S钓鲈大赛Ⅳ》（Field & Stream——Trophy Bass Ⅳ）发布1.0.0.3版升级程序，大小为1.21兆。该补丁主要修正了多人游戏中的一些错误问题，包括某些玩家在团队锦标赛比赛时被除名的现象。

《F&S钓鲈大赛Ⅳ》1.0.0.3版升级程序的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/dlftp.asp?url=ftp.sierra.com/pub/patches/pc/tbass4update.exe。

《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign Ⅱ）发布试玩版

Pandemic工作室（http://www.pandemicstudios.com/）日前为3D即时策略游戏《黑暗王朝Ⅱ》（Dark Reign Ⅱ）发布了一款试玩版本，大小为32.89兆。《黑暗王朝Ⅱ》的发行商为Activision（http://www.activision.com/）公司，最低系

统配置为Pentium Ⅱ 233处理器、64兆内存、Windows 95/98操作系统、DirectX 7a、3D加速卡。

《黑暗王朝Ⅱ》的故事背景设定于生态环境遭到严重破坏的未来地球，Jovian Detention Authority（JDA）拥有全世界的精英部队，他们居住在受到良好保护的城市之中，而Sprawlers则居住于有毒的、受到辐射的外部环境中，为求得更好的生存空间，Sprawlers组织起自己的技术和军队，同JDA部队在黑暗的地球上展开最后的厮杀。游戏共有20个任务，玩家可以在游戏中控制JDA或Sprawlers。

《黑暗王朝Ⅱ》试玩版的下载地址为：http://www.avault.com/pcrl/d.asp?filename=DR2Demo.exe&server=avault&game=darkreign2。

《星际迷航深度空间九——坠落》（Star Trek Deep Space Nine：The Fallen）更新开发细节

Simon & Schuster公司日前更新了第三人称射击游戏《星际迷航深度空间九——坠落》（Star Trek Deep Space Nine：The Fallen）的开发细节，该游戏采用《虚幻》引擎开发而成。据设计师介绍，原电视片的几位主角将在游戏中登场，游戏还采用了自行设计的骨骼动画技术和新的“唇音同步”技术，以模拟人物在对话时逼真的面部表情。

《星际迷航深度空间九——坠落》主要特性包括：增强的《虚幻》引擎，可支持更细腻的建筑物模型和光影效果；复杂的第三人称视角系统；三种独特的单人游戏模式；10种新的武器和连发模式；10个大关卡，40多张地图，25种异形生物。

关于该游戏的详细资料请查阅网站http://www.ds9thefallen.com。

《巫师与武士》（Wizards & Warriors）开发完毕

Activision公司日前宣布，由布拉德雷负责设计的角色扮演游戏《巫师与武士》（Wizards & Warriors）已开发完毕，并正式上市。《巫师与武士》是一款第一人称视角的团队角色扮演游戏，玩家可以在游戏中同时控制6位角色，每一位角色都有人类、兽类、鹰人等11个部落，巫师、武士和忍者等15种职业，30种技能和50多种属性可供选择。

《巫师与武士》的开发商为Heuristic Park工作室，首席设计师为布拉德雷（《巫术》五代、六代和七代的缔造者）。玩家的任务是寻找一把由善恶两种属性锻造而成的“马文之剑”，消灭挣脱咒语逃出的恶魔Pharaoh，以拯救美丽的Gael Serran国度，游戏的总长度为120个小时。

《巫师与武士》的战斗系统采用了“适应性时间区段”，玩家可以按照自己的习惯，在回合制和实时模式之间进行切换。当玩家在场景中走动的时候，游戏为实时模式；当停下来选择特定的魔法咒语或制定行动计划时，时间就会停止。《巫师与武士》中的怪物共有300多种，75个大类，另外还有100多位NPC。Gael Serran国有三个主要城镇，城镇周围有大片森林、山地等户外场景和城堡、地牢、庙宇等室内场景。

《巫师与武士》的最低系统配置为Pentium 233处理器，64兆内存，Direct3D加速卡。关于该游戏的详细资料请查阅网站www.activision.com。

《柯林·麦克雷拉力赛Ⅱ》（Colin McRae Rally Ⅱ）登陆PC平台

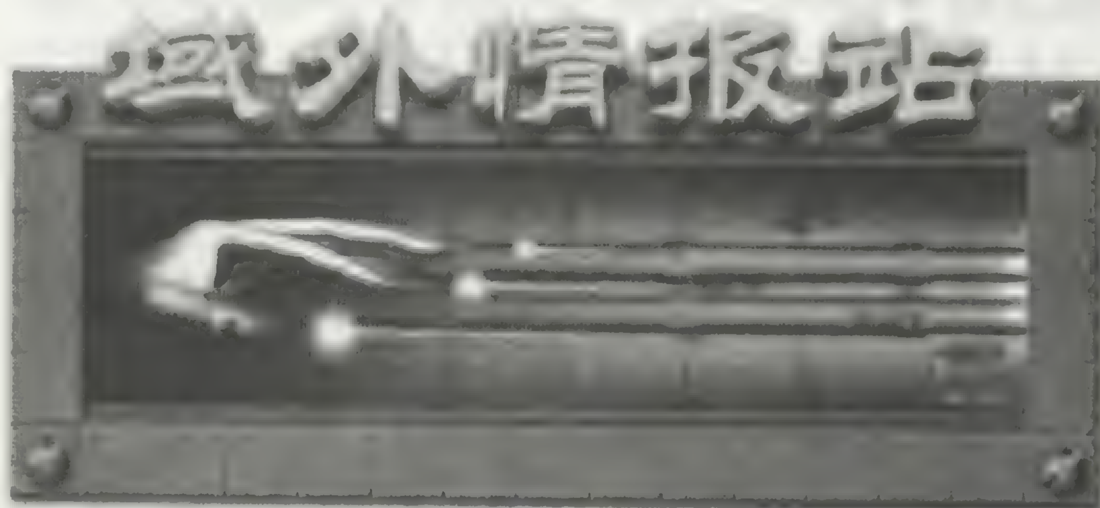
Codemasters公司日前宣布开发《柯林·麦克雷拉力赛Ⅱ》（Colin McRae Rally 2）的PC版本，该游戏的PS版本和PC版本都将于11月正式上市。

《柯林·麦克雷拉力赛Ⅱ》收录有苏格兰著名拉力车手柯林·麦克雷的“福特焦点”（Ford Focus）和其它六款赛车，场景包括希腊、印度尼西亚等赛段的冰原、石地和泥地等多种地形。游戏还设计有街机风格的动作模式和多重摄像机视角，其中Codemasters Head视角可以真实地模拟路面的起伏对汽车的影响。

《冰球2001》（NHL 2001）开发完毕

EA Sports公司日前宣布体育模拟游戏《冰球2001》（NHL 2001）已开发完毕。《冰球2001》收录有本年度北美冰球职业联赛的所有球队和球员，20支国际冰球队，并增加了哥伦布蓝色夹克队和明尼苏达州荒野队，新的动作模拟系统、视频和音乐以及各队的队徽和球衣，游戏还可支持局域网和互联网比赛。

（以上新闻由Dagou提供）

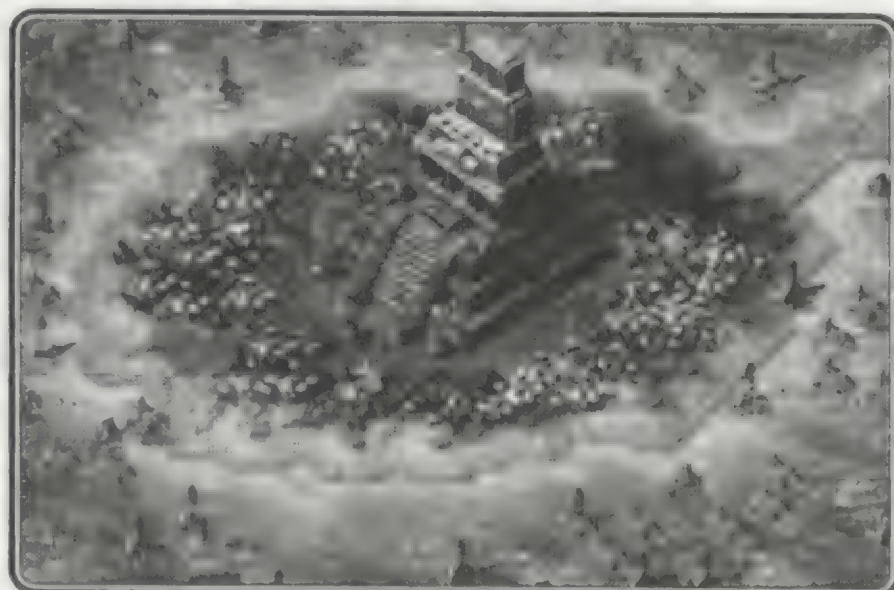


工人物语Ⅳ

THE SETTLERS Ⅳ

浙江 陈贤

有时候，一个公司会与一种特定的游戏类型密不可分，例如MAXIS的模拟系列，以及NWC的《魔法门》系列，那么Blue Byte游戏小组又与哪个游戏系列有着不解之缘呢？什么？你不知道？那么提起那个别出心裁的即时战略游戏《工人物语》系列，你总该知道了吧。如今这个极富创意的游戏制作小组推出了带有独特风格的《工人物语Ⅳ》。



如果你是《工人物语》系列的老玩家，相必一定会对《工人物语》系列画风赞不绝口，在众多即时战略游戏之中，《工人物语》系列从一代开始就以其富有浓郁民族特色的画风深深地吸引了全球数以万计的玩家，在《工人物语Ⅳ》中这一特有风格将被完全保留下来。在《工人物语Ⅳ》中玩家们又可以看到那一个个满屏乱跑的可爱小人。为了使游戏的画面能有质的提高，制作小组采用了全新画面引擎，画面较《骑士与商人》又更为精美，另外又加入了一些3D效果，比如缩放效果，使游戏中的场景和人物看上去立体感十足。

与其他注重战斗的即时战略游戏不同，《工人物语Ⅳ》更侧重于经济发展，用制作小组的话来说，经济发展是战斗胜利的基础。游戏中的经济系统十分完善，每制作一种物品都要经过多道工序。比如皮甲的制作：首先农夫将自己种的麦子收割后送到畜牧场，然后牧人将农夫送来的麦子喂猪，并将所养成的猪分别制成猪肉和猪皮，猪皮将被送往制革厂制成皮革，最后由皮具厂的工匠加工才能得到一件可以供士兵们穿着的皮甲。如果其中有一个环节出了问题整个制造流水线就会陷入瘫痪状态，而在游戏中类似皮甲制造的流水线可谓比比皆是。

在细节上的处理可以称得上是Blue Byte的拿手好戏，在《工人物语Ⅳ》中对细节的处理更是精益求精。比如营造建筑物，一般的即时战略游戏通过3张左右的图片表现整个建筑物营造的全过程，而在《工人物语Ⅳ》中这一过程就比较复杂，从最初将高低不平地面整平到最后将整个建筑物建成，前前后后竟需要十多个步骤，另外在建筑物的营造过程中那些小工人们穿梭于储藏室和工地之间的次数更是难以计算，此外包括天气、风向等一些在即时战略游戏中容易被忽略的因素也在游戏中得到了较好的表现。

既然是即时战略游戏，那么战斗的成份自然也必不可少。以前不少《骑士与商人》的老玩家都认为游戏中的战斗兵种太少，这一问题的《工人物语Ⅳ》中得到了很好的解决，在游戏中又加入了3个全新的种族——“黑暗部落”、维京和迈彦斯族以及多种完全不同的战斗兵种，其中“黑暗部落”的军事实力十分突出，战斗兵种出奇强捍。不过这个军事种族只能由电脑选择，这一点多少有些遗憾。另外对游戏中的各种兵种均存在相克的关系，而以前颇受玩家指责的阵型也作了较大的改善。此外《工人物语Ⅳ》的战役模式中共有10多个风格各异的战役关，其中有几个战役关还是根据历史上战争改编的。



总的来说，《工人物语Ⅳ》是一部值得期待的作品，虽然它称不上最出色的即时战略游戏，但绝对是有特色的。

“终南山后活死人墓，神雕侠侣绝迹江湖。”看完金庸先生这部经典爱情武侠小说，笔者一直想在游戏之中再回味一下独臂大侠杨过与神仙般小龙女之间那种温馨浪漫的爱情故事，大概是3年前，一个名叫软虫的工作室推出了《神雕侠侣》，当时这个游戏以其如《仙剑奇侠传》般出色画面和动听的音乐得到了不少玩家的关注，但游戏只进行到杨过断臂之时就草草收场，结束之时，软虫工作室还请广大玩家期待续集也就是原著的后半部分，但时至今日笔者连续作的影子也没见着。近日从昱泉国际传出一个消息，该公司将于今年年底发行《新神雕侠侣》，这个消息对于广大RPG迷来说绝对是个好消息，至少可以弥补一下当年那个《神雕侠侣》给我们带来的遗憾。



昱泉国际是以往以从事教学开发为主的公司，大概是在1年前以一个名叫《圣剑大陆》3DRPG开始走近笔者的视野。尽管当时的这个游戏的3D引擎并不十分完善，但是得到了不少玩家的认可，之后昱泉国际又在今年夏天推出的富有动作成份的3DRPG《笑傲江湖》着实令广大玩家大呼过瘾，由于《笑傲江湖》的出色表现使得大家对《新神雕侠侣》期望颇高。

从昱泉国际公布的几张截图来看，《新神雕侠侣》的画面十分出色，比起《笑傲江湖》的画面显得更为细腻。游戏中的所有重要场景，无论是郭靖夫妇栖身的桃花岛，还是杨过和小龙女隐居的古墓，从一开始的草图设计、场景的清稿、场景3D模型的制作、场景材质贴图以及实际3D场景的产生，均是经过仔细考据制作而成并且会在游戏的场景中加入各种天候、季节的变化。另外，游戏之中所有建筑包括一砖一瓦，一草一木都充满了古色古香的中国传统风格，这样设计就能使玩家完全融入神雕侠侣中所描述的山水意境之中。另外在人物的造型绘制上比较附合原著，游戏中的小龙女造型更是十分成功，尤其是小龙女那双略带忧郁的眼睛特别能表现原著人物的神韵，不过杨过的造型几乎与令狐冲如出一辙，这是不是美工们在偷懒呢？

战斗模式也是游戏的一大卖点，在《新神雕侠侣》中将继续采用《笑傲江湖》中那种三维的打斗方式。为了能够表现中国特有的武侠打斗动作，不惜重金使用Motion Capture的系统，而且还专门聘请了专业的武术老师指导，以少林北派的功夫作为武功招式的基础，不论是刀、枪、剑、棍，还是拳脚功夫，都能够将中国武侠的精髓发挥得淋漓尽致，让玩家真正能够体会到玉女剑法、降龙十八掌种种武林绝学的真正威力。除了在功夫招式上使用Motion Capture的技术外，在剧情的表现上，为了完美呈现杨过与小龙女的情与爱，杨过与全真教间的仇与恨，利用Motion Capture来表现更多肢体语言，让玩家更能沉浸于这爱、恨、情、仇的剧情当中。不过在表现时人体显得有些僵硬（这一点可能是笔者要求过高）。另外在对话时采用双窗口战斗分镜技术，将画面分割成左右两个窗口，可以同时看清楚敌我的动作，当招式施展时，分割画面再渐渐合二为一，可以看清楚敌我对决的的状况。另外为更彰显表现武侠打斗时刺激的程度，除了有绚丽的特效外，也加入如电影运镜般的镜头变化，以充分表现出画面临场感与震撼程度。

最后谈一下《新神雕侠侣》的操作，游戏的操作完全可以做到一鼠走天下，不论是角色在场景中的走动、调查、对话甚至于战斗中的操作，凡是游戏内的任何操作与选择，皆仅配合窗口系统以鼠标作为操作控制，无论你是否为游戏高手，都能轻松体验《神雕侠侣》的高潮剧情。



也许大多数玩过图形MUD的玩家都听说过关于MMORPG的一个奇怪的反论："尽管数以千计的人们同时在一个游戏世界中遨游，但是从其根本上说仍然是单人的游戏，在UO等著名的MUD中，群体的力量从来没有达到能够影响整个游戏世界的高度。"而在即将推出的一款新的MMORPG游戏"灾难的阴影"中，群体的重要性将会达到一个前所未有的高度。

"Wolfpack工作室"便是这款新游戏的制作小组，他们开始这款游戏的制作已经一年半了，最初游戏是由3位成员的突发奇想而来的。"这是我们的第一款游戏。"这是主程序员帕特里克·布兰顿面对记者说的第一句话，他显得非常自豪而且很有信心："我们认为现在的多人游戏还无法用确切的词汇去形容它，它将会是一个更庞大更具规模的MMORPG游戏。现在的MUD越来越需要更好地强调人与人之间的交往。"

第一次看见这款游戏时，一定会有一种感觉，《灾难的阴影》非常强调由大量的玩家组成的团体之间进行的史诗般的战斗，《灾难的阴影》里的世界强调的是两个由玩家组成的团体——公会和国家。每一个国家都是由很多不同的公会组成，公会是由一群志同道合的玩家组成的。每一个公会的玩家不得少于20人。同一个国家内的公会还必须要保持联系，在国家受到进攻的时候应该一致对外，保卫自己的国家，听起来似乎有点类似于国内的《万王之王》，而同《万王之王》不同的是，《灾难的阴影》中的公会就像是现实中的省市一样，拥有自己的一块土地，更有种群雄割据的味道。



可以说《灾难的阴影》中个人的荣辱安危已经不是第一位了，国家的强大和安全才是每一位玩家应该重视的，如果想免受其他国家扩张侵略的危害，各公会之间就必须分工合作，完善自己的国家。当然，建设国家的工作不可能安排在每一个玩家的身上，管理的混乱和错误的领导都会导致整个国家的毁灭，因此，游戏中的阶级地位十分明显，每一个人都可以争取自己应有的地位，可以说，对政治谋略和封建国家内部冲突的仿真在《灾难的阴影》中做得十分出色。

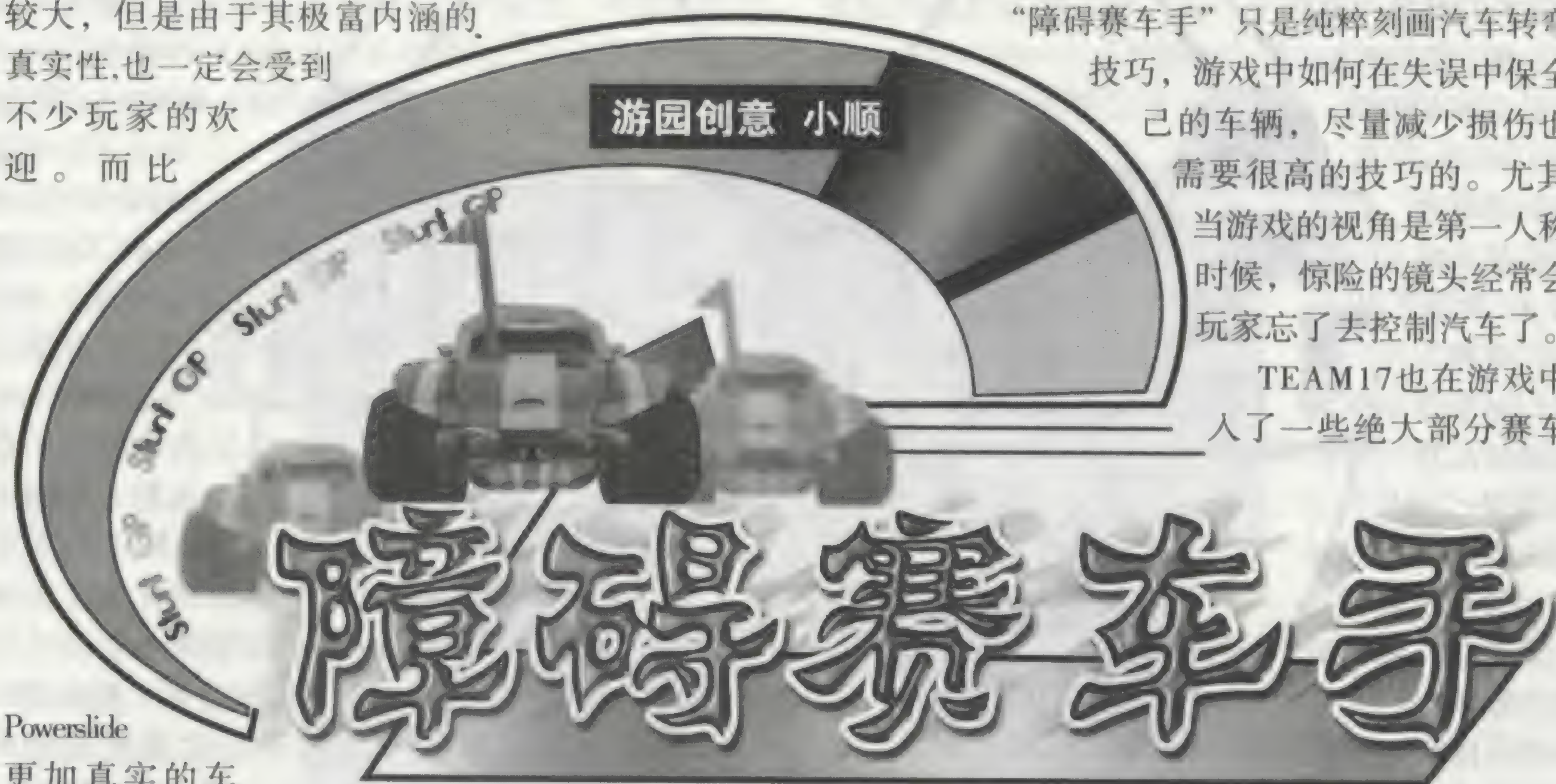
团体在游戏中的表现十分重要，任何一个玩家在任何时候改变、背叛公会或是通过自己的特权按照自己的意愿行事都有可能会给公会甚至国家带来不同程度的混乱。而公会之间的竞争更是使弱小的国家雪上加霜。游戏中每一个国家都有两个种类的城市——"安全城市"和"边疆自由城市"，安全城市在国家的中心，有着发达的商业和更多的人口，是各公会的聚集点。而边疆自由城市则经常会遭到其他国家的进攻，甚至遭到围攻被毁灭或占领。由于这样的战斗往往有许多公会参与，大量的玩家加入使战斗的场面十分壮观，而且战斗的时间也会有很大程度的延长。制作组估计一场大的攻城战会持续24到78小时，如果是住在自由城市的玩家很可能刚刚登录就进人了激烈的战斗中。这可不是小规模的公会之战了，当你看到投石车缓缓前进，一阵箭雨呼啸而来，绝对不是UO等同类游戏的战斗所能比拟的。

游戏中也提供的一些爱好和平的玩家成长的地方，在安全的城市中，人与人之间没有斗争，公会之间的隔阂也只能以争论不休来解决，但是这样的游戏方式并不是制作组所希望的。毕竟，《灾难的阴影》是一个强调群体的游戏。

事实上Wolfpack工作室还没有决定游戏的发行日期，毕竟游戏还只是在制作中期。制作组也透露了2001年夏天将会是游戏面世的时候，但是这样庞大的一款线上游戏的制作还是有不少难度的。我想我们能做的只有期待了。

《障碍赛车手》是GAMEPLAY今年的一款重磅赛车游戏。特技表演（即GP）是赛车中非常受欢迎的一项运动，在"障碍赛车手"中，你将在美丽的日本花园，停车场或者体育场中，穿过一个个疯狂的弯道，逾越各种障碍。这项广受年轻人欢迎的极限运动将会真实地再现在电脑游戏中。

游戏的操控类似于Powerslide，尽管操作的难度较大，但是由于其极富内涵的真实性,也一定会受到不少玩家的欢迎。而比Powerslide更加真实的车道加上独特的障碍设置绝对会令不少此项运动的爱好者疯狂。特别是当你已经被转得神经错乱、头晕目眩的时候，如何在斜坡上保持车形的曲线，同时保证车速的稳定一定是刺激而又有吸引力的。在游戏的DEMO介绍中，笔者看到一辆飞速行驶的赛车在一个U字弯道处紧急刹车，车子重重地撞在护拦上，尘土飞扬的场面加上车体与护拦摩擦产生刺耳的尖叫声着实让人有身临其境的感觉。而DEMO中，漫山的斜坡和小山丘使一辆接一辆的赛车翻滚倾倒也给笔者留下了很深的印象。





游戏中玩家可以在赢得比赛的奖金后高价买更好的汽车，游戏中的汽车种类繁多，在DEMO中就出现了6种不同的车型。游戏制作组TEAM17也称在正式版中会有更多的赛车出现。游戏中并没有现实比赛中翻车后着火爆炸的镜头，但是，这并不能说明"障碍赛车手"只是纯粹刻画汽车转弯的技巧，游戏中如何在失误中保全自己的车辆，尽量减少损伤也是需要很高的技巧的。尤其是当游戏的视角是第一人称的时候，惊险的镜头经常会使玩家忘了去控制汽车了。

TEAM17也在游戏中加入了一些绝大部分赛车游戏所没有的因素，例如，有时候轮胎上的金属片反射太阳光是会影响到赛车手的视线的。另一个革命性的设计则是停车加油。真实的比赛中每过几圈就需要换轮胎加油的，游戏中加入了这一因素，一方面能够缓解一下玩家在高速行驶中的紧张感，一方面更加体现了游戏的真实性。而停车加油后的赛车各项性能也会有相应的提升。相信这么一个有创意的设计是会得到多数玩家肯定的。



从E3展上所展示的游戏画面来看，《障碍赛车手》的画面是非常精美的。汽车的表面极其光滑，而且游戏中摄像机的镜头十分得当，也可以由玩家自己设定视角。如果TEAM17能在游戏的AI上再下一点功夫的话，相信《障碍赛车手》将会成为《极品飞车》等赛车游戏今年的头号劲敌。



各位球迷注意了，和往年一样体育游戏界的大"厨师"EA公司又将向我们奉上了年度足球佳肴《足球2001》。大概是从94年开始EA公司就向大家奉献年度体育大餐（其实是变着法向玩家骗钱），而其中的足球菜则是这份体育大餐之中最美味的一道菜了，当然也是最合大众口味的一道菜了。这一传统到如今已有多年的历史，由于这份足球菜每年在品味时均有所创新，使得玩家们对今年的这份足球佳肴早已是垂涎三尺。

精美的画面一直是EA Sport所有体育类游戏的一大特色，这一点《足球2001》自然也不会例外，从EA Sport的一些图像资料来看，游戏的画面质量实在令人惊喜，画面与前作相比显得更为精美（其实前作已经很精美了）为了使游戏的画面更为逼真，EA Sports采用了全新的图像引擎，这个图象引擎十分主要是加强了对天气，时间等外界因素的表现，在游戏之中无论是随着季节和环境改变而变化的草皮色泽，球场观众席内球迷近乎疯狂的欢呼，雨天的草地上湿润的感觉，还是夜晚众多灯光照耀下的球员的影子。都表现得相当真实。



《足球2001》包括17个国家足球联赛，从数量来看虽然比《足球2000》没有任何增加，但这17个国家联赛基本代表当今足球的最高水平，如果硬加一些类似马尔代夫联赛这样的鸡肋联赛实在没有多大的意义，但亚洲却只有一个韩国联赛，这多少有些令笔者失望（亚洲的足球在《足球2001》也受到不公正待遇）。由于《足球2001》中依然没有中国足球甲A联赛，看来当《足球2001》问世的之时，中国的玩家们又要到网上去找形形色色的甲A补丁，多年来这已成了中国玩家的一个习惯。

不少朋友都喜欢拿《足球2000》与PS平台上的WINNER11相比，大家都普遍觉得《足球2000》画面精美有余，而其他方面则与WINNER11有一定的差距，主要问题在于球员做带球、传球、射门等动作时，显得极不自然，另外在AI方面也存在一些问题，为了解决动作生硬的问题，EA Sport请了一些足球运动员进行动作捕捉，这次请到了包括马特乌斯、坎通纳等多名昔日大牌球星，通过动作捕捉技术，EA Sport希望游戏中的球员动作更逼真一些，值得高兴的是《足球2001》中的球员动作生硬的问题已基本得到了解决，另外球员面部表情也比前作显得更为自然。而对于AI问题（其实这也是个老问题了），笔者对此并不十分乐观，按以往的惯例来看，EA Sport产品的AI总不是那么令人满意，比如在《足球2000》中，当你带球突入对方禁区总是找不到队友的身影，不少玩家采用一个队员一冲到底的战术破门，这与现实相距实在太远。另外《足球2000》的技战术也显得有些单调，基本还在沿用《足球96》之中的老战术，（沉底传中）而当今足球最新的战略战术在这里根本得不到半点体现。EA Sport称在《足球2001》中AI已有了大幅提高，但愿这句话不是EA Sport开给玩家们的一张空头支票。

《足球2001》初步定于今年冬季上市，如果你和笔者一样是个铁杆球迷，就准备好足够的银子吧。

《铁血帝王》（Warrior Kings）所处的是一个充满了魔法和混乱的中世纪幻想世界，摆在玩家面前的，是在曾经最为强大的国度的废墟上建立起来的一个新的王国。作为一个新的领袖，将这个乱世中形形色色的国家统一到自己的旗帜下这个重担落在了玩家的肩头，而游戏最终的目的，就是要成为铁血帝王。

带领着浩浩荡荡的军队，铁骑所过之处全部都成为你的领土，这固然是大快人心的事情，不过达成这个目的的第一步，却是国家的建设。创建你的城市，修筑你的城堡，还有，最重要的是扶植商业发展。MONEY多多了，可是没有一支强有力的军队来给你撑腰，说话也是一样底气不足。为了创建一支军队，你需要向他们提供装备和粮食，这意味着你需要开采矿藏以造武器，发展农业以饲国民。如果没有了这些，不仅军队士气低落，王国也将陷于混乱之中。那么，就先建一个村子，修几架风车好了，在村子四周建造农田，经过一番日晒雨淋，庄稼都已经长成了，恭喜恭喜，你的物资储备就从此开始了。



游园创意 小顺

一直到这里，《铁血帝王》和一般的RTS游戏都没有什么不一样的地方，游戏真正具有特色的地方在于自然资源和科技工艺的使用。认真地对待你的资源吧，在游戏中一支军队的建立不仅需要花费相当的资源来武装士兵，而且需要更多的资源来维持。在战斗前，士兵们总喜欢吃个酒足饭饱，士气才能高昂。如果想打赢战争，总不至于让军队以青草和泥土为食吧？

在中世纪时代，有一点是鲜为人知的，即传令兵在军事中扮演着相当重要的角色。军需品的供应必须通过一种叫作“supply train”（即中国古代战争中所谓的“粮道”）的固定途径抵达目的地，如果这些粮道被切断的话，军队将面临粮草的匮乏，从而在战术上贻误战机。在《铁血帝王》中这一点有着相当的体现，因而必须派遣军队驻守于粮道附近，否则的话士兵们会因饥饿而死去，相信没有人希望会看到这一结果的。另外，在启程去征服世界之前，也要有相当充足的军需品储备。

游戏中另一个与众不同的地方是科技的研发与应用。在发展一些特定科技的时候发展方向是需要选择的，而最终的顶端科技也是不同的。一定要在仔细考虑后再做出你的选择，这对你的战略有相当大的影响，并且在游戏中最终能够出现的兵种和建筑也将有所不同。这样的科技项目有火药、希腊火枪、批发商、牧师、船舶和攻城器。发展这些不同科技的方法也是可以变化的。例如，如果你侧重于发展宗教途径，则当你的人民的信仰程度达到一定水平的时候就可以造一些特殊的建筑，这只需要你的农民经常去做礼拜就可以做到；而向邪恶的方向发展则与之相反。最重要的一点是，在游戏开始的时候所有人的基础都是相同的，玩家的选择是由其打算在游戏中扮演什么样的角色而决定的。这也给我们带来了一个不容忽视的战略：侦察你的对手在做些什么，当玩家知道了对手的发展方向以后也就有了相应的对策了。

在战斗中，兵种的搭配是很有讲究的。不同的兵种对不同建筑物的杀伤力是不同的，组成队形也对杀伤程度有相当的影响。枪兵对骑兵的对抗性就很高，而骑兵则是剑士的克星，箭手又可以很轻松地打发掉枪兵。战斗队形在战斗中的作用不容忽视，例如，楔形和矛形的队形在小规模的战斗中机动性就很高，可以灵活自如地交战或撤退。

和大多数RTS游戏一样，《铁血帝王》的单人游戏也是闯关式的，玩家将面临一个又一个的挑战。所有单人游戏的地图都很庞大，实际上，许多任务都是在同一张地图上完成的。毫无疑问，游戏也提供了对战模式，最高可以支持8人的对战。

真是盼星星盼月亮，终于等到了狂徒公布《大富翁》系列的第5部续作时候，老实说，当笔者在大宇的主页上看到这则消息的时候，那份幸福的感觉真是溢于言表，要知道这则消息就意味着再过了几个月，我们就可以将《大富翁Ⅴ》放进了自己的硬盘，这种幸福的感觉恐怕只有《大富翁》系列的老玩家才有可能体会得到。

从当年（1990年）从《大富翁》一代算起，掘指一数《大富翁》系列已走过了10个春秋，其间以



两三年一部的速度推出续作，而每个续作都得到了玩家们的广泛好评，特别是两年前的《大富翁Ⅳ》则是向3D领域成功迈出了第一步，而倍受玩家关注的《大富翁Ⅴ》制作水平究竟如何？它能否和前作一样得到玩家们的认可？它能否续写《大富翁》系列辉煌的历史，各位玩家先不要着急，且听小弟慢慢道来。

以往的《大富翁》系列，都是采用步步为营的策略进行游戏，一旦有玩家将资金积累到一定数量时，其它玩家就很难扭转乾坤，游戏到此悬念全无，玩家们自然也就没了兴趣。而在《大富翁Ⅴ》中则充满悬念，1个玩家可能在1分钟前还是家财万贯，满面春风，而1分钟之后则会处于穷困潦倒，债台高筑的窘境。（听起来有点不可思议），像这样的事在《大富翁Ⅴ》中则会屡见不鲜。如此设定玩家们游戏进行中就不会因一时的时运不济而对自己的未来失去信心，游戏的可玩性自然也大大得以提高。

前几代的《大富翁》都在美工方面进行了对各个角色进行了细致入微的刻画，而在游戏之中对人物的个性就表现得很少，在前几代中无论你选择其中任何一个角色进行游戏，在游戏的策略上没有任务差异。就连钱夫人也有这样的报怨，自己从小就在股市里长大，可炒股竟然不是一个乡巴佬阿土伯的对手，而对视土地为生命的土财主阿士伯则会被石油大王沙隆巴斯轻易拍卖掉了自己的地皮。这些怪事在《大富翁Ⅴ》中完全得到了杜绝，在《大富翁Ⅴ》中狂徒成功地为每个人物加入了特有的技能，有了这些特技钱夫人会成为股市中的“天生赢家”，而阿土伯则一下子变成了买卖地皮的高手，那个石油大王沙隆巴斯则能控制石油的产量，一旦有一天其他大富翁都成为有车一族，沙隆巴斯就给大家来个“石油大停产，油价高高涨”，如此一来恐怕其它大富翁就少不了要大出血一场了。另外这些特技在升级以后会有更大的威力，玩家们在游戏中除赚钱之外，还要注重自身等级的提升噢。



浙江 陈贤

如今游戏网络化似乎已成为了一股潮流，《大富翁Ⅴ》自然也不会落在这股潮流的后面，在游戏之中共提供了多种模式的网络对战，为了防止回合制成为网络对战时的瓶颈，“狂徒”们特别为网络对战设计了即时回合制的游戏模式，即在网络对战时为每回合规定时间，过了这段时间，即使你没有进行任何操作，系统也会自动进入下一个回合。因此在游戏中抢在规定时间内完成操作就显得格外重要。另外在《大富翁Ⅴ》中你还可以与几个死党一起联合起来去对付其它玩家，相信有了这样的组合再强大的对手也会被你们整得很惨。

好了，说了这什么多，或许你会问《大富翁Ⅴ》何时才会上市？笔者从大宇处得到消息《大富翁Ⅴ》目前已进入到最后的阶段，预计将于今年年底上市，到了那时候保证你“今夜做梦也会笑”，那可是钱夫人告诉我的。



大家好，经历了最近的重庆成都一日游之后，发觉自己走到什么地方什么地方就降温。所幸的是晚上可以关在家里玩《博德之门》，还算能聊以自慰。

说说最近的游戏吧，最近出品的游戏中，能让人比较震撼的游戏大概有两个，一个是《博德之门Ⅱ》，一个是《合金装备》。《博德之门Ⅱ》属于那种典型的看上去很美的东西，画面精美，音乐苍劲。好则好矣，也容易吹捧，就是不知道在国内有多少人能玩明白。想当年汉化之后的《博德之门》销量尚不理想——那可是中文啊——就不难想象能有几个人能玩这原汁原味的英文4CD大作。

至于《合金装备》嘛，就值得多说一些了，小岛秀夫的最精彩之作——Metal Gear Solid（下简称MGS）在PS发售距今已2年了。当年我在PS上狂玩不已，这游戏也成了我PS上唯一通关的游戏（也是我的综合游戏史上3个通关的游戏之一）

该游戏曾经被评为"PS上水平最高的游戏"，评价是无论从动作角度还是剧情角度都很吸引人，不过我以前只看到了动作而没看到剧情——我也知道剧情很精彩，但也是没办法的事情：本国卖的通通是水货PS，游戏也大都是日版的。那些要命的日文，在屏幕上一出现就叫人发昏，自然是一阵狂按刷过。后来出了国际版，也没怎么玩。幸亏，MS，也就是IT界公敌微软，在本世界元年给了诸位一个重新认识MGS的机会。

就整体观感而言，PC版的MGS秉承了PS版的所有优点，还加上了一个分辨率增加。我再次提醒大家，一定要仔细看剧情，从那些对话和在无线电通讯里的谈话，你可以发现游戏的主角SNEAK是如何由一个冷酷无情的杀手变成一个真正有感情的人。游戏的女主角在面对真正战争的时候又表现出了什么……如果你简单地把他们跳过，那么你也许只接触到这个游戏的50%。

呵呵，MGS一定有很多人写评论吧，在这里就不多说了，我只希望大家把目光从图形、音效等特点上移开一点，关注一下这部游戏的剧情。

顺便说一句，MGS的制作时间长达3年，耗资10亿日元（约合人民币近1亿元）。导演小岛秀夫为了制作该游戏参观了各种军事博览会，还亲自跑到阿拉斯加的美军军事基地去考察，而没有投资，就根本不可能做出这样的游戏来。

嗯，经典的好游戏总是能够让人着迷，但是这并不妨碍各位来看看最新将要推出的几款游戏，下面我们就来开始本月的烽火传书吧。

喷气战机IV——美国防线
JetFighter IV：Fortress America

二战、冷战奠定了美国国际警察位置之后，美国人就爱上了这一行。做这一行需要高度的警惕性，所以得不停地瞄准其他国家的动向，能打起来，战争游



戏就真实一些；不能打起来，也就做虚拟题材了。大概不会再等多久大家就可以看到这款《美国防线》飞行模拟类游戏的面市消息。



游戏的背景是在一个莫名其妙的时刻，美国人民又一次（为什么我要说又呢）在虚拟中面临了敌国入侵，为了捍卫自己的领土，战斗也就成了必然。作为驾驶员的你驾驶的飞机现在就非常之强劲，比如F-14

雄猫式战斗机、F/A-18大黄蜂，再比如F-22猛禽。游戏的地点是在以旧金山为中心的5万英尺高空，这也意味着你可以象《真实谎言》中的飞行员那样用导弹摧毁一座有名的金门大桥，或者是在泛美金字塔上来



一次坠毁。所有的建筑几乎都严格按照实景布置，互动的效果保证了战争“破坏”的真实感，从图片上看来效果相当漂亮。真实感是此游戏提出的口号之一。

除了能够摧毁建筑之外，游戏的卖点之二在于其超级拟真的效果。1992年Mission Studios公司推出这个系列第一集的时候，第一集的作品是以出色的视觉效果和快节奏的游戏进程取胜。为了满足追求拟真效果的玩家，游戏开发小组中加入了几位来自美国海军F-14战斗机模拟训练软件的软件设计人员，高度拟真的玩家可以选择打开完全拟真效果，对于玩家驾驶飞机时的物理法则和机体本身动作时的力度反应都真实表现。当然，这个游戏的一贯特点是强调简单驾驶，体会没有路障拐弯的空中完全狂飙和弹来弹往火焰满天的爽快战斗感觉，本作自然也不例外，Mission Studios的制作小组特别在这一点上进行了强化和渲染，相信玩过之后我们会对它有更直观的感受。

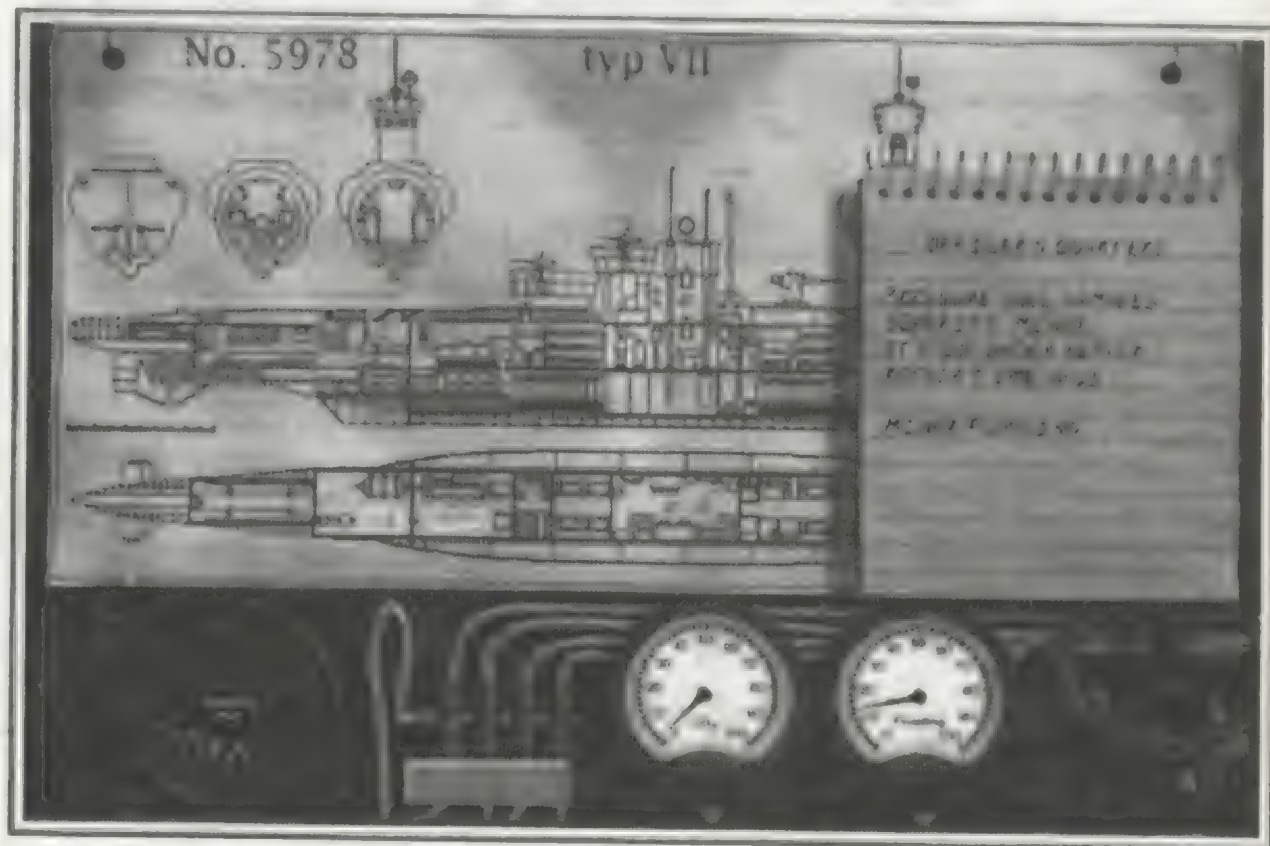
卖点之三在于其武器系统和作战方式。最先进的3款机型我在前面也提到过，喜欢飞行模拟游戏的朋友对于它们一定都耳熟能详。F-14的名头最广也最响，适用于舰队防御以及空对地的作战；f/A-18大黄蜂也是海军战斗机，迅速编队执行护航、舰队防御以及攻击任务是其强项；F-22猛禽虽然摔过不少，但是加强型超音速以及隐形和无线电导引让它在游戏里最容易上手。每种战机都可以配备3种“空对空”、“空对地”和“混合”这不同类型的装备，在每次任务开始前根据你的爱好和任务需要进行选择。这些武器有远距离的AIM-9式防空火箭，中距离的AIM-120 AMRAAM和短距离的AIM-54 PHONIX。激光制导的GBU-12炸弹或是MK.82炸弹是用于攻击敌人地面目标的。近距离格斗是骨灰级飞行模拟玩家的最爱，近身缠斗的时候，电驱动的M61-A1大炮是你的武器，敌人的飞机没有指定国籍，但是但是大部分敌机型号都是俄制的：比如HIND战斗直升机、米格喷气式战斗机和苏37式隐形战斗机。敌人的AI水平并不低，所以如果要在通过机炮的对决战中获得王牌称号，并不是一件容易的事情。

游戏中有海军为你提供支援，从小型的潜艇到航母；当然敌人方面也会有舰队出现，怎样和海军作战并保护自己的舰队，也使得游戏的方式得以多样化。超过30余个的大型战役，足够让你在各种不同的场景和任务中出尽风头或者大出洋相，为了保证战斗胜利，你还可以创造出多个飞行员作为战友跟随你完成游戏任务。多人模式更是允许高达16位玩家参加，可以结盟也允许乱斗，当16只最强的战机以水平相近的16名玩家指挥的时候，笔者揣测起来战斗应该是花样多多且异常过瘾。

当然游戏到底怎么样和前瞻时候的想人非非完全是两回事，事先介绍得再精彩的卖点如果玩家不承认也等于零，到底是怎样的感受，恐怕只有让大家和我一起等了，日期大概就是这几天了，Talonsoft发行。

猎杀潜航Ⅱ
Silent Hunter Ⅱ

一代时有人翻译此作为《沉默的猎手》，直译的名字似乎没有《猎杀潜航》这个名字受欢迎，但是不管什么名字，一代凭借这个游戏带给玩家的新奇感觉让Strategic Simulations Inc.（SSI）公司很是牛气冲天，海战模拟类游戏顿时也风行起来。作为被PC



GAMER杂志评选为“有史以来最佳50款游戏”之一的《猎杀潜航》的续集，SSI自然希望通过它再火一把，重塑潜艇模拟类游戏的荣誉和辉煌。

从一代的发售到近期即将推出二代，SSI公司用了5年的时间，游戏用了SSI的全新3D引擎，在画面质量上比一代更富有表现力和真实感，采用视觉透视、表面着色等三维技术，使《猎杀潜航》中表现不足的海洋环境得以改善，利用各种不同天气和时间段的海洋情况完成任务也成为游戏中玩家需要采用的重要战术和策略。音响和音效的栩栩如生，保证了更加真实的临场感。战斗的时候视角不再有限制，而成为360度，使采用多种武器对抗不同方向敌人的想法成为可能。为了保证游戏的真实，SSI公司聘请当年的潜舰设计师和出色的潜艇指挥官参与游戏制作，修正了一代中的美国鱼雷问题。战斗的时候你会发觉所有战斗兵器都是高度模拟真实，不仅体现在操作方式上，更体现在该你打到的你可能打到、不该你打到的你就是碰不着；敌人的AI提高从一个侧面也提高了真实性，我方的朋友更聪明和富有理解力了，敌人自然也“狡猾”了不少。



《猎杀潜航Ⅱ》的战斗方式与一代相似，巡回的开始和下一次开始是处于战斗的不同阶段，科技、战术、护航路线、天气情况都按照系统时间进行。你在任务中取得的部分要素允许被带入到下一项任务中，在保证战役的连续性时也使玩家的努力得到了承认。你可以选择的模式中，驱逐舰指挥官模式无疑是最富于挑战性的，敌人思维的灵活和人性结合先进的战术，让你深入体会真实战斗的感觉：敌军的海军部队很可能将你炸得连毛孔都看不见。



更多的信息和实际的感觉就不是我能清楚的了，据说增添的许多新要素会让玩家“感觉面对一个真实的人类指挥官”，据说还有一套特别任务非常有趣甚至可以拔高到寓教于乐的地步——传说而已，没有亲见，还是等吧。

模拟游乐场
SimCoaster

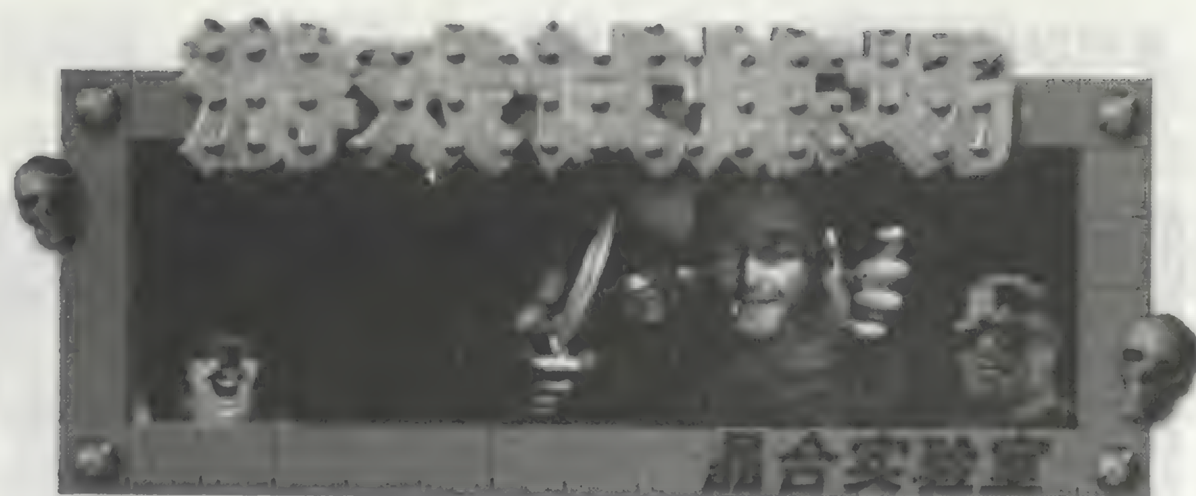
这是大名鼎鼎的EA和牛蛙（Bullfrog）的《模拟主题公园》（Sim Theme Park）的续作，冒险翻作《模拟游乐场》吧。我自己比较喜欢sim经营类游戏，虽然玩得一塌糊涂。对这个游戏的了解现在基本只停留在表象部分，更多深层的东西还没有浮出水面，确定发售的日期是在2001年的2月。

从得到的图片上看到建筑相当华丽，颜色也鲜艳，这也是我翻译成《模拟游乐场》的比较能拿出手的原因。在这款游戏里，牛蛙小组改进了前作中遇到的一些问题和游戏本身的一些BUG。游戏给出了18种的roller coasters供玩家自行建造和驾驶，并设计了3种全新的主题：rabian Nights、Land of Invention和Polar Zone。《模拟公园》中深受玩家喜欢的控制面板在《模拟游乐场》得到了继承和加强，玩家抱怨的商业不够完美因素也得到了改善，也就是更强调真实性，比如你可以打广告招徕用户，价格也可以自己调整。游戏中玩家将面临前作不曾有的压力或者说是吸引力，那就是你的身份在一开始只是小职员，如果能做好的话最终才能升为总裁。为了建造更炫的设施你不得不全力以赴迎接每一个挑战，前作能够赋予你的想做什么就做什么的权利只有等到你升任总裁再说了。当通过你的不懈努力爬升了15个等级之后，在总裁的位置上你才真正有了生杀予夺的大权，再要胡乱建造、冒险运作当然没人能干涉。不过在那样的时候，面对一个欣欣向荣规划有序的娱乐城，即使拥有笔者一样的恶趣味，总是有那么一丝的不忍。





几款游戏都有得一玩，也有成为大作的能力，大家还是敬请期待吧，但是，跳票问题还是每次都必须要提出来说一声，碰上了也绝对与我无关。呵呵……本次的“烽火”就到这里，可以暂时熄火了。



特勤机甲队Ⅳ
Power Dolls 4

游戏类型：策略
制作：工画堂
发行：华义国际
系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN9×



哈！久违的《特勤机甲队》！真不知道工画堂的家伙是怎么想出来的，把残酷的战争和迷人的少女联系到一起，真是让人欲罢不能（呃……我在说什么？）。据说，故事中的主人公之所以是女性，是因为机甲只适合身材娇小的女同胞乘坐，其实，真正原因是出自玩家自身的“弱点”吧。

今天介绍的《特勤机甲队Ⅳ》是这一系列的最新作，这一次，机甲队的少女们又面临新的艰巨任务，当然，能否渡过难关还要看玩家你的本事啦。为了应付新的危机，机甲队也相应地准备了新式的武器。在这一代《特勤机甲队》中，我们将和老一代主人公驾驶新式机甲走完整个游戏，也许在实质上和第三代没有太大区别，但形式上的更新也足以令人兴奋。除了上述的新剧情、新装备外，游戏在图像上的进步也比较显著，从机甲本身的造型到战场环境的描绘，都令人耳目一新。不过，很遗憾的是我们目前只有这款游戏的DEMO，从中无法得出太多的结论，让我们一起期待正式版的出现吧。



星际迷航——巡航者
StarTrek: Voyager

游戏类型：主视角射击
制作：Raven Soft
发行：Activision
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

围绕着《星际迷航》这个主题，也不知出了多少游戏了，不仅《星际迷航》的故事一再延伸，在游戏类型上也总有突破。记得在19期时，我们刚刚介绍的《星际迷航——新世界》就是一款别出心裁的即时战略游戏，这次的《星际迷航——巡航者》则是个动感十足的主视角射击游戏。过去，一提到《星际迷航》，我都会联想到那艘永远漂流在宇宙中的飞船和上面的各个角色，而现在的《星际迷航》已经不再局限于此了。



当然，《星际迷航——巡航者》的背景还是建立在传统的故事基础上，不过这一次玩家将作为孤胆英雄出现在危机重重的飞船里。为了能最好地体现“个人英雄主义”，游戏被理所当然地做成了主视角射击的类型。不同于以往同类型游戏的是，《星际迷航——巡航者》因为有着它宏大的背景，所以在游戏过程中总能令玩家紧紧抓住故事主线，并不会一味仰仗杀敌潜能过关。《星际迷航——巡航者》拥有出色的图像和音响效果，尤其是场景的塑造，极佳地体现了玩家孤身一人的恐惧感，虽然总是人影幢幢，却没一个朋友。游戏的操作当然是传统键盘加鼠标，操作感十分流畅，看来也是一款适合对战的游戏。



不过从总体来看，《星际迷航——巡航者》在各个方面都处于中上水平，只是没有太过出众之处，可能很快就会被大家遗忘吧。

明星志愿2000 圆你星梦
Star Dream 2000

北京 Raincy

你想过自己成为明星吗？在娱乐界的盛大颁奖典礼时有自己出席并获奖吗？在个人演唱会上自己站在台上感受那种被万众瞩目的感觉！安排自己的行程，拍摄不同的电影、电视。与不同的漂亮女明星大谈感情、认识演艺圈里不同的人，那种感觉真好！这一切并不是不可能实现，现在你也可以踏出这一步，只要拥有《明星志愿2000》，成为演艺人士就不再是梦想了。大宇资讯公司出品的明星志愿系列游戏一直是中文策略养成类游戏的代表之作，其他方面他们制作的《仙剑奇侠传》和《大富翁》系列在玩家群里也拥有着非常广泛的影响力。相信有很多玩家都是由于这些作品的吸引才进入电脑游戏的世界吧。记得我自己刚开始玩策略养成类游戏的时候，电脑里面装的第一个游戏就是《明星志愿》。

大宇资讯不知不觉已经推出了好几个以明星为主题的游戏，而游戏多是以培育女孩子成为明星比较多，这次《明星志愿2000》一反传统，以男孩子作为培养的主角，相信大宇有此改动是希望吸引更多女玩者购买此游戏。看着自己培育的男孩子渐渐踏上成功之途，将有无限的满足感，各位姊妹们，快点行动吧！

一个面临解散的乐队

主角林立翔是一个对歌唱事业充满热诚的有为青年，并且组成了一个叫“D－MAX”的乐队，正当他计划着下一张唱片风格的时候，他的唱片公司“SUN”告诉他由于“D－MAX”的唱片卖得不好，所以决定不再跟他们续约。这消息令“D－MAX”的成员们十分苦恼。大家讨论以后，决定让林立翔做个人发展。游戏时间设定为3年，在游戏前期，由于能力的关系，主角只能在民歌餐厅里演唱打工。但是随着经验的累积，打工的项目会慢慢增加，通往明星的道路也越来越好走了。如果他在3年内取得“艺能天王”的称号，这样“D－MAX”也重组有望了。为了大家的梦想，林立翔决定尽一切的努力成为“艺能天王”。



延续以往的玩法

《明星志愿2000》中加入了很多前作极受欢迎的系统，像《明星志愿Ⅱ》的恋爱养成部分及最让玩者怀念的经纪人模式等等。在游戏中，当主角的事业达到一定的成就之后，将有机会选择是否成为艺人方若绮的经纪人。成为经纪人之后，主角也可以选择经纪人和演艺事业两者兼顾，或成为一个专业的经纪人。比如接通告时到底是要为林立翔着想还是先考虑旗下艺人呢？看到方若绮得到最高荣誉“艺能天王”时，自己心里又会是什么感受？这种滋味，恐怕只有玩过以后才能真正体会到。

成名之路

既然是明星系列，那么策略养成当然是游戏重点喽！究竟游戏主角林立翔能不能从一个不起眼的乐队主唱变为“艺能天王”，就要看玩家下多少功夫了。当然，除了最大奖项“艺能天王”外，游戏中亦有许多其他的结局。而最令人喜出望外的是游戏中除了有一些“正常”的结局外，还有一些有趣又好笑的结局，像如何让男主角从血气方刚的青年转变为温柔的玉女歌手，相信这是给予玩家最大的考验。除了烦闷的工作外，大家也不要忘了恋爱，游戏中准备了丰富的感情事件及曲折的剧情发展，令游戏更完整。

先苦后甜、积累经验

进入游戏之后，玩者第一眼看到的就是男主角林立翔简单干净的房间。由于游戏中设计了不少小标签，玩者可以很快明白画面上各个道具的功能，继而为主角安排最合适的行程。游戏刚开始时，为了生

活，玩者必须安排林立翔去打工赚钱。但是人不是铁打的，适度的休息也是十分重要的。然而随着属性的提升，玩家会发现不仅打工的项目增多了，连电影电



视公司的名制作人也会上门来邀请玩者跟他们合作呢！所谓先苦后甜，相信也是这种情况了。

功能体贴玩家

既然是养成游戏，游戏中当然包含了大量美丽的图片。为了所有喜欢收集游戏图片的玩者，《明星志愿2000》特别做了多种贴心的设计，像“回忆往事”及“摘星相本”等等。玩者除了可以在“回忆往事”中观赏到所有出现过的结局之外，亦可以利用“摘星相本”所提供的功能将出现过的美丽图片设定为Wallpaper，有些甚至是新鲜有趣的拼图。完善的界面规划，操作起来轻松愉快。玩家可轻易观看自己的状态和属性，并随时更换衣物。万用手册内含四大功用，可安排行程、查询收支、了解你的交友状况和状态，的确是服务周到。

特点鲜明的人物

虽然主角在D－MAX时代的几位朋友，随着乐队解散而各分东西，但只要用心与周围的NPC角色谈话，一样可以重新寻找自己真正的友情。要注意的是：每个人物性情、嗜好都不尽相同，要打进他们的社交圈可不能老用同一个方法，必须靠耐心与智慧才行。

丰富的通告种类

五花八门的通告将近1000个，类型分为唱片、电视、电影、写真集、广告共5大类。看到如此多的通告，心动了吧？不过通告都有一定的期限，拍不完可要负担违约金和名誉上的损失。此外，在主角符合某些条件后，还会有专门上门邀请的特殊通告出现。例如：爱心游园会、选举助选、服装代言人等等。

紧张刺激的支线情节

除了发展自己的演艺事业之外，主角还可以帮游戏中的角色解决一些生活上或是工作上的难题。像排解感情纠纷，寻找失传的宝物或是打听隐退多年的老演员的消息等。当主角解决这些问题之后，可以提升相关属性，甚至可以得到一些无法买到的物品。

各种各样的结局

依照玩家3年来的努力方向、工作性质、自我培养来做判断，可以区分为演技、歌唱、主持、商场经营、圈外人士5大类，共36种结局。

热点集合

自1994推出第一套《明星志愿》后，引起台湾育成游戏的热潮。在2000年推出的《明星志愿2000》集合了前套的恋爱及经理人系统，的确令此游戏的游戏性大增，而由女主角转为男主角很明显是为了吸引女玩者购买。至于令游戏图片可转为Wallpaper及拼图的功能是一个很新鲜又有趣的设计，也是蛮有意思的。

这次《明星志愿2000》简体中文版虽然依旧是以培养小角色到大明星为游戏过程，但是大宇在其中添加了更多体贴玩家和平衡性别差异因素（这次是培养男性主角），游戏中很多是玩家熟悉的：漂亮的场景、各种性格鲜明的人物、丰富的对白、熟悉的场景、轻快的音乐、各种演出的通告和靓丽的服装道具、多种出人意料的结局等等。这个系列以其简单上手、游戏风格独特的特点赢得了许多人的喜爱，特别是那些刚刚接触电脑游戏的新玩家，无论男女老少，似乎都难逃“明星志愿”系列的魔力。

总评 88

制作	大宇	类型	养成
发行	晶合互动	语言	简体中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐

PI LI QI XIA ZHUAN

霹雳奇侠传

清香白莲素还真

北京 Lynne

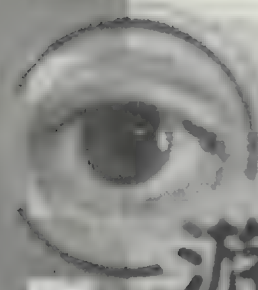
很多人都说，女孩儿玩游戏比较挑剔，呵呵，至少我是这样的，娱乐性不高的不玩，画面不漂亮的不玩，故事不生动有趣的不玩……哇！简直就没有可以玩的了嘛！但就我个人来讲，却对大宇资讯出品的游戏情有独钟，特别是《仙剑奇侠传》。当然，其出品的同类型的《轩辕剑Ⅲ》也让我爱不释手，到后来往往是为了得到一本秘籍，为了通过一关而挑灯夜战，真是觉得比考试的时候还用功（常常内疚半天，但是内疚过后又忍不住继续战斗，去品尝那种克服各种困难后的成就感）。大宇最新推出的号称《仙剑奇侠传》的姊妹篇《霹雳奇侠传》更是让我激动不已。由《轩辕剑Ⅲ》引擎开发、《仙剑奇侠传》原班人马制作的《霹雳奇侠传》不管你是霹雳布袋戏的戏迷，还是喜好大宇游戏的死忠（呵呵，就象我喽），或是对RPG游戏充满莫大兴趣的忠实玩家，一定要亲自体验这款《仙剑》、《轩辕》加上《霹雳》3方面精华的游戏，其所带来截然不同的新奇感受将是前所未有的。知道《霹雳奇侠传》和其他游戏的不同之处么？就是破天荒地选择了霹雳



布袋戏里的当家丑角秦假仙作为游戏的主角，将要帮助游戏主人公清香白莲素还真大侠平定江湖阴谋。

玩惯了做英雄豪杰、巾帼女将，这次的感受可不一般哦。要知道，就中国的传统戏剧而言，最重要的角色不是俊男美女、小生小旦，而是在剧情中装腔做势，滑稽逗人的丑角。霹雳布袋戏里的秦假仙，就是这样的甘草人物。但不管怎么说，配角还是配角。如今，秦假仙在我们创作人员的精心策划下，终于翻身做了主角，想不到吧？我们在这款游戏中不再是扮演英俊潇洒的大英雄，而是扮演秦假仙，一个没有鼻子的丑男！我想，这种新鲜的玩法肯定会吸引一大帮和我一样对此充满新奇的玩家！让我们好好地看看这个秦假仙是什么样的人物吧。秦假仙，乃是位葬仪社业者，专靠替人收尸及搜刮死者身上的遗物为生。而且适应环境的能力特别强，见什么人说什么话，遇什么人做什么事，好事不做，坏事做绝，偷抢拐骗无一不精。怎么样，厉害吧？你要扮演的就是这样一个人物！难道小人物非做坏事吗？游戏中，你将怎样把这样的一个无名小卒变成大英雄呢？怎样才能面对江湖的险恶，与素还真共同平息江湖的阴谋呢？考验你能力的时候到了。

故事发生在一个混乱的年代，武林纷争，各大门派均想称霸武林。前中原群侠领导者史艳文失踪多年，他的女儿史箐箐为了爱人荒野金刀独眼龙，被逼嫁给了霹雳门杀手刀锁金太极。后来，金太极改邪归正，与独眼龙结为兄弟。从此，3人在翠竹林隐居。史箐箐与金太极生了一个儿子紫霹雳，生活真的是很幸福哦。但是好日子没有多久，金太极中了黑色十字会的圈套，被囚禁于地狱窗……呵呵，我刚一听这个游戏的名字《霹雳奇侠传》还以为是紫霹雳为男主角，练就一身奇功，为他的父亲与外公报仇，历经困难，重整江湖，扬名海内外（呵呵，这可是很多游戏的情节哦）。但是，主角——秦假仙出场了，拯救武林的重任落在了他的身上。作为素还真平定江湖的先行兵，面临的困难可不是一般人可以想象的。重重阴谋，步步危机，精彩的情节惊心动魄，令人拍案叫绝。俗话说得好：走过、路过、就是不能错过。想要与秦假仙一样，野心勃勃地建立丰功伟业的游戏迷们还等什么呢？加入我的战壕，一起战斗吧！



《霹雳奇侠传》在画面制作方面与同门的《仙剑奇侠传》有异曲同工之处，采用45度立体视角，与敌方分别立于画面的左上角与右上角对峙，所有的攻防动作都以3D动画制作，就象回到了那熟悉的“仙剑奇侠”战斗场面。新时代的战斗美学，惊心动魄如临现场，能叫人不动心吗？但是，不知道是因为大家看风流倜傥的公子哥儿，还是看英俊威武的少年小侠看多了，人们需要一些视觉上的冲突。创作者在反面角色秦假仙做主角的《霹雳奇侠传》中，对人物造型的设计可是把各种“可恶”形象都用上了：独眼龙、斜刀疤、大胡子、骷髅人……真是把武林之中形形色色人物来了个大荟萃（真可谓只有人做不到的，没有人想不到的）。虽然说有些人物的造型不大招人喜欢，但是作为布袋戏的人物形象，色彩鲜艳，害得我这个就喜欢看乖妹妹、俊哥哥的人都不得不称赞。在游戏的操作方面，这个游戏与以前玩的RPG游戏也有一些不同，玩起来更加得心应手。《霹雳奇侠传》在制作时有个最大的特点，就是它采取了下拉式选单，在战斗的时候只要将鼠标移动到战斗格式中，就自动地出现下拉式选单，即可在选单中随心所欲地选择所需要使用的招式及物品，真的是非常方便。另外，战斗采取回合制，该我方攻击时，只要将鼠标点击敌人，即自动出现可以使用的所有招式和物品；而点击到我方的身上，即可进行反击、回气、治疗、逃跑等命令。这些肯定使大家在玩过同类RPG游戏之后有了另一种全新的感受吧？强大的操作界面，方便的下拉式选单，贴心的设计，再也不会让人有手忙脚乱的感觉了（嘻嘻，我以前玩游戏的时候，太过于投入，常常是手舞足蹈满头大汗，真是全身心地投入啊！）。大宇在《霹雳奇侠传》中的全新创举，酷爱RPG的玩家可是不能不试试哦。





在游戏中，各个人物的装备非常之齐全，把原本穿戴繁复的铠甲、防具等装备完美地融合到刀、剑、双刃3种手持武器中。根据手持武器的不同，使用的招式也不同。可以想象，当你将小瘪三变成具有旷世神功，精通十八般武艺的大英雄时，心中肯定有种特别满足的感觉吧！在玩游戏的过程中，还可以学到17种之多的属于仙剑传奇中的失传秘籍，修炼栏最多可以放置10本秘籍，并且是按照摆放位置的顺序修炼。修炼完一本自动修炼下一本，在不知不觉中，你就可以感到自己的功力越来越高，真的可以叱诧风云了！

在RPG类型游戏的战斗系统中，操作界面、武器装备、攻防招式等为重点，但是在《霹雳奇侠传》中，对属性的强调较多。游戏除了武器装备及修炼秘籍能改变角色的攻防能力外，风、雷、冰、火、土等10种类型的属性的高低，在很大程度上决定了主角的功防能力。因此，在玩的时候也就更能体会得出游戏的属性在战斗中的重要性，这也是此游戏的一个重要特点。

在每个游戏中，音乐能更好地让人融入到角色中。不是有人说么：看恐怖片不是觉得它的剧情感到很害怕，而是配音让人感到毛骨悚然。在这个游戏里，音乐同样能起到渲染气氛、画龙点睛的作用，好称“八音才子”的黄文择口白配乐，情感丰富，扣人心弦，又是《霹雳奇侠传》的另一个强档。

《霹雳奇侠传》在其他RPG游戏的基础上有很多改进与提高，在内容上有自己的特色，一定会给各位喜爱角色扮演的玩家一个全新感受。

总评 84

制作	大宇	类型	角色扮演
发行	晶合互动	语言	简体中文
载体	CD×3	环境	Win95/98

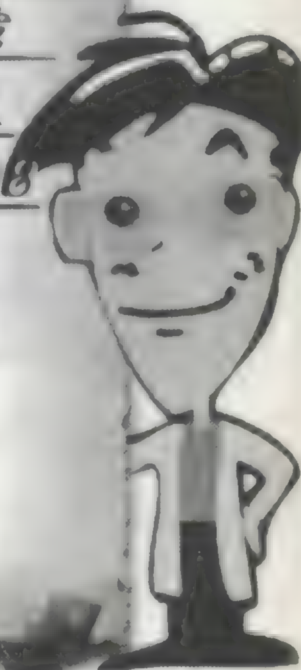
画面 ■■■

音响 ■■

操作 ■■

剧情 ■■

娱乐 ■■





从小时侯看到日本动画片《大白鲸》开始，脑海里就有了亚特兰提斯大陆的影子——那是一片消失在大西洋中的神秘大陆。远在现在的世界开始繁荣兴盛之前，那里便已经拥有了高度发展的亚特兰提斯文明，后来由于可怕的自然灾难，这片大陆上富饶的都市、强大的文明最终沉没在神秘的大洋中。从大陆上侥幸逃生的人们离散到了世界的其它各个大陆，成为人类文明萌芽的种子。一直以来，神秘的亚特兰提斯文明是西方古文明传说中永不湮没的主题，从法国人儒勒·凡尔纳的小说到日本漫画《圣斗士星矢》，亚特兰提斯都在向世人展示着自己神奇迷幻的诱人魅力。1997年，法国游戏制作公司Cryo Interactive将亚特兰提斯搬上了互动娱乐的舞台，推出了冒险解谜类游戏《亚特兰提斯——迷失传说》（Atlantis：The Lost Tales）。时隔三年，Cryo又一次推出了这个游戏的第二代《亚特兰提斯Ⅱ》。



说起Cryo，大多数玩家可能不太熟悉，但是提起他们的作品《魔戒》和《浮士德》，相信许多玩家会有如雷贯耳的感觉。这个法国的游戏制作公司似乎是动作冒险和解谜类游戏的狂热追随者。在我的印象里，这个公司的作品——从《魔戒》、《浮士德》到最近的《心魔》（Devil Inside）——都是这类型的游戏。当《亚特兰提斯——迷失传说》推出后，尽管在北美地区的销售不尽人意，但是在欧洲地区却引起了极大的轰动，于是受到鼓舞的Cryo又在今年推出了这款《亚特兰提斯Ⅱ》。游戏延续了前作的故事情节，发生在一代故事结束之后的数千年。曾经创造了亚特兰提斯文明的两种力量——光明和黑暗被亚特兰提斯的人们分开存放，居住在香巴拉的黑暗守护者们总是试图将两种力量合二为一，重新主宰整个亚特兰提斯文明；而光明力量的化身——曾经挽救过亚特兰提斯文明的英雄塞斯把他的超凡力量传给了他的后代，一个名叫“天”的少年。当西元1051年巨蟹座上突然出现了一颗超新星时，光明与黑暗力量的斗争重新爆发。这一次代替塞斯来承担整个文明的将是“天”，一个神色忧郁的少年，他瘦削笔直的脊背是不是能够担当救世重任呢？

这款游戏给我最大的感觉是与其它冒险和解谜游戏非常不同，这种不同不是操控或者说画面风格的怪模怪样，而是游戏的风

格，给人一种鹤立鸡群的感觉。首先，《亚特兰提斯Ⅱ》可以说是我见过的欧美同类游戏中故事情节性最强的作品。以前玩冒险解谜类游戏时，常常一进游戏便闷头向前，忙于应付各种机关和敌人，或者忙着找



寻宝物和武器，很少有关注故事情节的时候。而且一般这类游戏也只在开始的动画片段里介绍一些笼统的情节，很少有象国产RPG游戏一样的情节发展，更谈不上什么人物性格之类的深层次东东。而这款游戏中的主人公"天"以及多达60个的其他角色都可以让玩家体会到他们各自的乐与怒、喜与悲，每个角色都有自己鲜明的性格特点。与之相适应，故事情节的发展也丝丝入扣，紧紧抓住玩家的神经。就象制作组成员Ressot说的"玩这个游戏的感觉就和阅读一本小说或者欣赏一部电影一样"。而且，制作组吸取了玩家关于前作中单线情节过于生硬的意见，在《亚特兰提斯Ⅱ》中设计了更加开放的多线情节，通过主角与不同人物之间的对话选项进行发展，进一步提高了游戏的互动程度和娱乐性。

另外和其它的欧美冒险解谜游戏不同的是，这款《亚特兰提斯Ⅱ》没有偏重于花哨的人物动作和消灭各种各样的怪物或者敌人，而是将重点放到了解谜和探索古代文明上，喜欢挥刀弄剑狂K敌人的玩家可能会觉得不够过瘾，但是一旦你开始了游戏，一定会被游戏中睿智的谜题设计以及丰富的文化内涵深深吸引。游戏中的谜题设计多达18处，不仅在数量上比一代多了几乎一倍，而且设计更加新颖独特，充满了法国人特有的浪漫想象。更重要的是在解谜过程方面取消了一代中的时间限制，使得玩家有充足的时间体会游戏制作者的独特品位，可以说是一个非常体贴的改进。游戏中玩家扮演的"天"必须从中国的西藏开始，穿越不同的时空来到古代的爱尔兰，中国和中美洲的尤加敦，最后来到黑暗守护者居住的梦之国度香巴拉。主角可以在不同的地点之间任意穿梭，大大增加了游戏的自由度，而且制作者努力使每一段的游戏内容都和不同地区的文化背景以及灿烂的古代文明紧密结合，玩家可以领略到西藏的莽莽雪原和蓝天净土，可以在群山旷野之间与爱尔兰神话传说中的人物相遇，可以在金碧辉煌的中国古代宫殿前见到穿着明朝服饰的官员，或者直接面对玛雅文明中神秘可怕的图腾神明，为保护阿兹特克的城市而战。游戏中甚至有一个情节会要玩家到中国神话传说中的阴曹地府向阎王索取千年灵芝，由此可见制作者对世界各国文化的潜心研究。正是通过这些神话传说与互动谜题的紧密结合，不仅让玩家获得游戏的乐趣，更加深了对世界文明的了解。欧洲的制作公司一向在游戏的文化深度上比老美要出色许多，《亚特兰提斯Ⅱ》更是让我深刻感觉到了这一点。

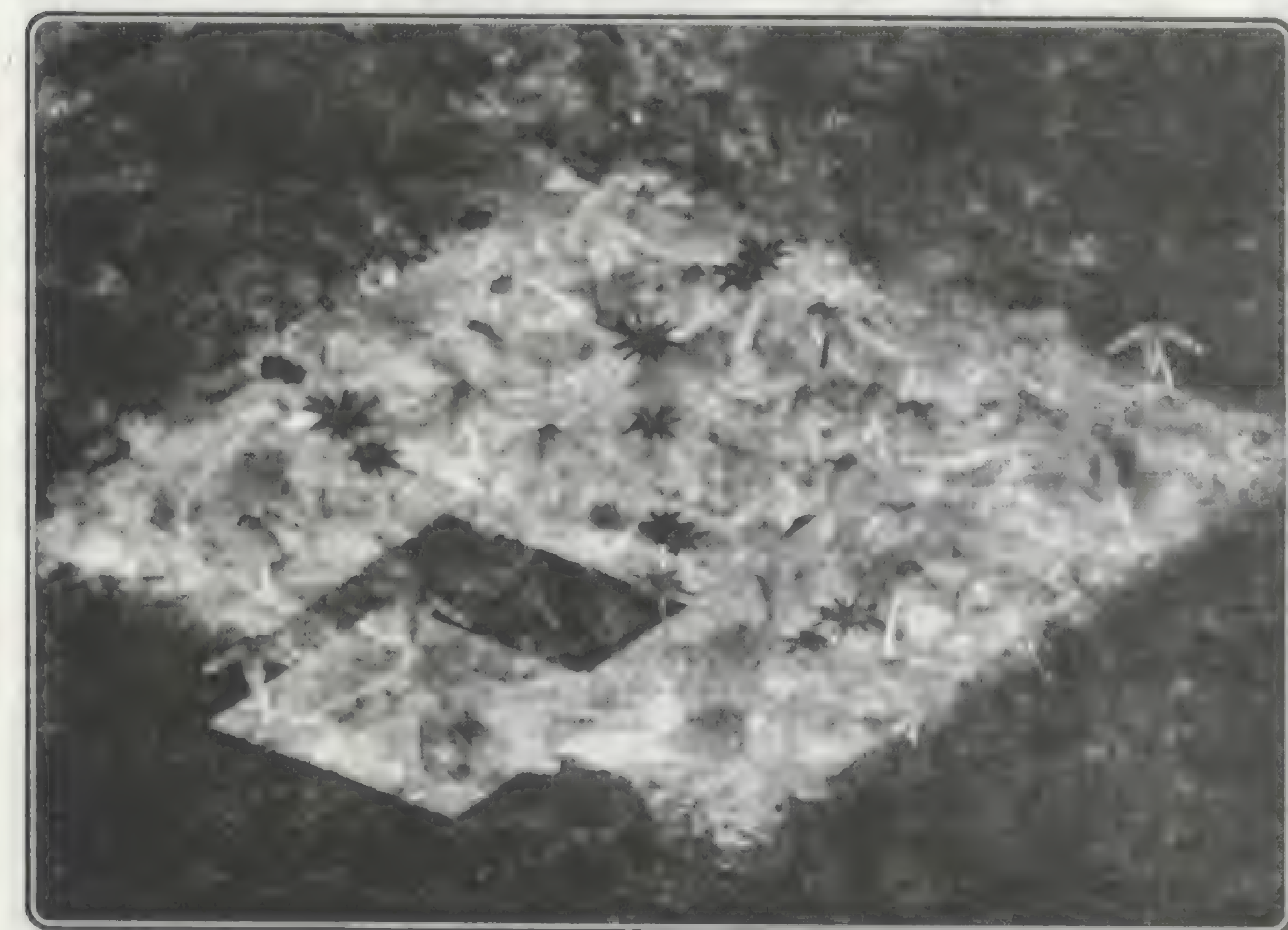
游戏的操控相对来说就平常得多了，由于并不注重战斗动作，因此在这类游戏中一贯讲究的"手眼协



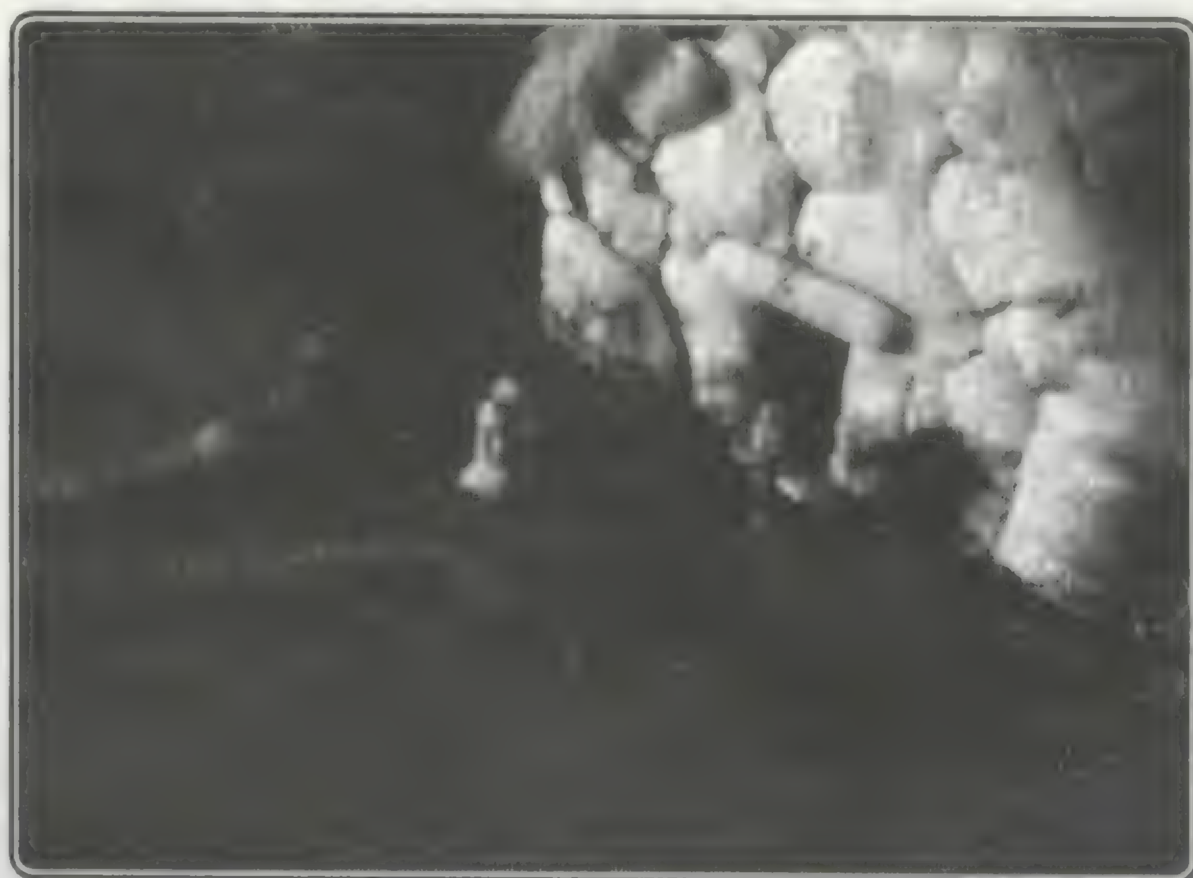
调性"在这款《亚特兰提斯Ⅱ》中根本就没有用武之地。所有的操作都通过鼠标来完成，不需要与键盘协调，所以虽然人物的战斗动作少了些，但换个角度看

却让初次接触此游戏的玩家很容易上手。另外，简洁的操控系统也有助于玩家将注意力集中在跌宕起伏的故事情节和精彩的谜题上，充分突出了游戏自身的风格特点。另一个很体贴玩家的设计是游戏中包含了自动和手动两种进度储存模式，帮助玩家及时保留关键性的游戏进度文件。这一点显然又和其他的冒险解谜类游戏背道而驰，从Eidos出品的《游魂》开始，这类游戏为了增加游戏的挑战性，因此只在特定的游戏场景中才为玩家提供存盘功能，甚至在Cryo自己的作品《心魔》中也采用了类似的设计。但是在《亚特兰提斯Ⅱ》中的自动存盘功能却丝毫没有降低游戏的趣味，因为游戏中许多谜题的难度非常大，如果没有存盘功能，恐怕才会让许多玩家觉得兴味索然了。

作为一款表现人类文明史的重量级作品，凄婉迷人的故事如果没有精致的图像作为烘托，那么无疑是一件让人很扫兴的事情。幸好Cryo一贯坚持的高水准



美工和先进的图形引擎帮助《亚特兰提斯Ⅱ》进入了一种近乎完美的境界。游戏采用了由Cryo自行开发的真3D图形引擎Omni 3D，这是一个全3D的先进图形引擎，从理论上说玩家可以将视角移动到场景类的每一个角落，在原地可以看到周围360度的景物。通过3D建模构建的人物和建筑比例匀称，实体感非常强。虽然正如前面提到的那样，所有人物都没有什么很花哨的动作，但是与一代中呆滞的人物运动相比仍然可以看出有许多改进。人物的行走、跳跃、跑动等行为都可以看出明显地采用了动作捕捉技术，给人精细逼真的印象。甚至在人物说话的时候，不再只是单纯地看到嘴唇的嚅动，现在你可以看到他们整个面部表情都会随着谈话的频率和内容而变化，让玩家能够充分感受到他们的惊慌、惶恐或者淡漠。尽管游戏只支持640×480



和800×600两种分辨率，但仍能够让玩家获得精致流畅的画面效果。游戏的美工就更不用说了，总之画风非常接近Cryo以前的作品《浮士德》。

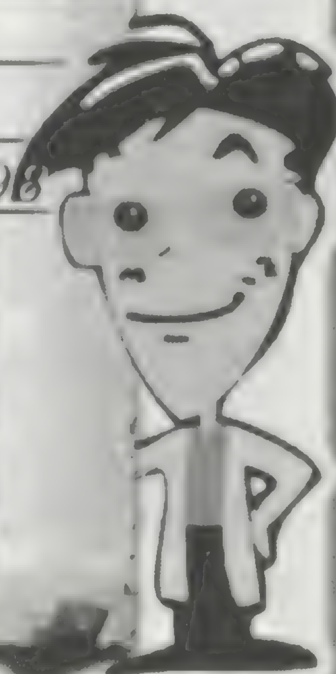
游戏的音乐也值得一提，背景音乐非常富有变化，不会象一些游戏从头到尾都是一个调，故弄玄虚似的。这对烘托游戏的氛围起了很重要的作用，比如当英雄少年“天”进入幽深的金字塔时音乐会从轻快变得神秘，令玩家充分感受到不同场景下的奇妙感染力。

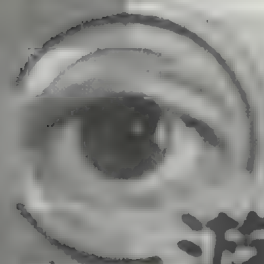
亚特兰提斯文明本身就是人类文明史上的悬疑之一，千百年来一直吸引着人们去探索。再加上Cryo对冒险解谜类游戏的独特诠释，《亚特兰提斯Ⅱ》应该是一款很值得期待的作品。在厌倦了血腥杀戮和刀头舔血的生活后，你是不是也愿意在那些东西方神秘的文明国度中接受睿智的测验呢？如果答案是肯定的话，那么当你看到《亚特兰提斯Ⅱ》时，千万不要走开！

总评 86

制作	CRYO INTERACTIVE	类型	冒险
发行	CRYO INTERACTIVE	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





许多人和我一样，玩电脑游戏追求真实感，尤其是飞行游戏，尽管大家都没有真正经历过飞行体验（坐飞机不算），但毕竟那是现实生活中存在的，都



想感受一下真正驾驶飞机的感觉。游戏公司做到了，模拟飞行游戏越来越真实，真实到连控制键也和开真的飞机一样多。尤其是简氏公司的游戏，需要用到键盘上所有的键还不够，还要加上鼠标和操纵杆，已经让人头晕了，就更别提那厚厚一本游戏说明书了。游戏拟真性越来越高，但是游戏性却越来越差，除了那些铁杆的飞行迷们，象我这样的普通菜鸟看到这类游戏避之唯恐不及，连装一下看看的念头都没有。但是Microsoft旗下的Zipper小组开发的《血色苍穹》（Crimson Skies）能让我们回到驾机翱翔的乐趣中来，只需一个操纵杆你我就可在蓝天白云、青山翠谷之中无拘无束地自由飞行。



《血色苍穹》没有着重强调真实的物理特性，而是更强调空战中的战斗感，玩家不必再去考虑那些复杂的飞行控制了，把注意力都放在战斗上吧。从这个意义上说，《血色苍穹》有点类似《猎杀红色男爵》和《死亡飞行》。不过这并不是说《血色苍穹》只顾游戏性而忽视了真实的物理性，只是让它变得更适合游戏罢了。“真实飞行因子”并没有被忘记，但是所有飞行物理设置被设计得更为圆滑和柔和。在飞行中飞机仍有可能失速，但由于其发生的几率实在是太低，所以你在游戏中绝大部分时间无须为此担心；在现实世界中，飞机无论是坠落还是碰撞都将“机毁人亡”，但在游戏中，可能仅仅摔一个跟头而已。事实上，开发小组已经在最大限度上将可能影响到玩家体验飞行乐趣的各类因素都排除出去了。开发小组希望能在游戏中体现更多的自由性，尤其是在战斗方面，《血色苍穹》就象是《X战机对钛战机》（X－Wing Vs. Tie Fighter），《洲际风暴’76》（Interstate’76）和《半条命》（Half－Life）的结合体，你将在大无畏的飞行中与敌人激烈作战。与前面提到的那些经典飞行游戏相比，《血色苍穹》简直就象是街机游戏，游戏中的操作系统能够让你在数分钟内就学会飞行，但是要想成为王牌飞行员还得付出几十倍的时间练习。

《血色苍穹》的故事背景被设置在1937年，把当时的历史事件做了大量的虚构，编造了一个虚拟的20世纪30年代美国，整个世界遭受到了一场规模空前的经济衰退，加上第一次世界大战结束不久，美国也处于一个经济萧条时期。大战所带来的各种后遗症依然存在，再加上各国之间对立、禁运等一系列因素影响，地面公路、铁路运输系统都遭受到了毁灭性的破坏，因而航空飞行成了商业、交通运输的唯一手段，巨大的飞艇变为最重要的运输工具。与此同时，出现了许多空中大盗，攻击并掠夺飞艇的行为日益猖獗，各州都自行建立了空中民兵队来保护自己的航线。玩家将扮演英俊勇敢的Nathan Zachary，他是一个赏金猎人组织的领袖，喜欢按照自己的想法和思路去做事，不愿受到任何的束缚，自由自在地飞行（有点

象《星球大战》中的索罗船长）。

游戏一共有24个任务等待你去完成，这些快节奏的任务会把你带到引人入胜的情节中去。在其它模拟



飞行游戏中，你只能驾驶着飞机在天空中漫无目的地搜索敌机，然后击落它，十分单调。《血色苍穹》中你将接触到更加有挑战性的任务。比如说，空投伞兵来偷取敌人秘密研制的先进战斗机，或者驾驶心爱的战机降落在高速行驶的火车上营救美丽的女科学家，每个任务中都设有首要任务目标和次要任务目标。多变的游戏形式还体现在游戏中甚至还有动作游戏的成分：在营救女科学家的任务中，你不仅需要进行超低空飞行，还需要从机身上抛下绳梯让女科学家爬进你



的座舱；当英国人派出轰炸机群来摧毁你刚发现的一个宝石矿时，你得先击落所有的护航战斗机，随后与轰炸机保持同一个速度，并从机舱中爬出来跳上轰炸机机翼，随后爬入轰炸机座舱并将敌机驾驶员打昏后扔出机舱，最后开着这架飞机返回基地。在你的冒险过程中，可能在夏威夷沿岸掠取财富，或者低空飞过好莱坞，在纽约的塔群中穿行，也可能在太平洋上空与苏联人激战。在这里你将可能会遇到一些著名的王牌飞行员，象帕拉丁·布莱克、鲁纳·库帕、布莱克·斯旺等人，飞行爱好者们肯定觉得很熟悉。

《血色苍穹》提供了12种各具特色、风格迥异的战斗机，你还可以根据自己的喜好，用游戏提供的引擎、装甲、武器和火箭等部件重新设计，组合成自己心目中的梦幻座骑。就以火箭弹为例，你既可以选择装填有高爆炸药的攻击性火箭，也可以挑选没有杀伤力的防御性镁光火箭弹。当你装配好一架战斗机后，还可以为战机涂上自己所喜爱的颜色，并在机身、机翼、机头和机尾刷上极有性格的标志。任务结束的时



候你还将得到金钱，好用来研制新的飞机。作为一个赏金猎人组织的领袖，你必须不断地观察战机技术的发展动态，还可以通过自己的地下关系网去窃取一些相关的技术，用完成任务得到的奖金来研制更先进的战斗机。

游戏中有一个快速任务的游戏模式，在该模式中玩家将能够亲自设置飞行场景中的各个细节并且选择交战对手的数量和种类，看上去更像是一个任务编辑



器。至于多人游戏模式，在微软自己的在线游戏网站“MSN Game Zone”的全力支持下，《血色苍穹》在

网上也将是最精彩的。“一对一”的空中较量最适合你和朋友之间进行（因为输了也不会伤和气）；小组作战将使你充分体验到空中混战的乐趣；挑战电脑对



手，就得看你和电脑的AI谁更聪明了；夺旗模式也是少不了的，另外还有独特的飞艇决战模式。游戏中也引入了经营的概念，如果你想要继续你的飞行冒险生涯，必须通过“赏金猎手”这一职业来赚钱——因为你的飞机、武器装备、弹药、燃料和日常维护都需要



花钱。为了赚钱，有时可能前往太平洋的西海岸击落苏联人的齐柏林飞艇，之后又可能被派往教训“帝国政府”（先前的纽约市）雇佣的那些“空中海盗”们。经历了一场场精彩绝伦的空战之后，有没有一种想要告诉全世界的冲动?《血色苍穹》想到了这一点，为玩家“量身定作”了“回忆录”功能，可以把游戏中各类事迹和荣誉经历记载下来，特别是当你击落了那些王牌飞行员，你的回忆录中将添上极为光彩的一笔。

《血色苍穹》采用的是《机甲战士Ⅲ》（MechWarrior Ⅲ）的引擎，Microsoft认为这是迄今为止在商业应用方面最好的一个软件引擎。开发者面对的最大挑战就是创建一个真正的场景，而不是只让玩家在这个场景上飞而已。在传统的飞行游戏中，玩家只有驾机在离地面5000英尺上空飞行时才能获得良好的地面景观，但这不符合游戏中在500英尺的高度下混战的要求，老式飞机只能飞那么高。开发小组发明了“地面景物自动填充”技术：在不失真的前提下，游戏引擎将根据预先输入的地形信号来随机生成诸如茂密的森林、低矮的灌木丛和各类建筑物；在没有3D加速卡情况下，用软加速就可以达到1024×768的分辨率。当你在云雾中穿梭而出，掠



过上百间彩绘的农舍时，能够获得与好莱坞大片中一般无二的低空飞行视觉感受。

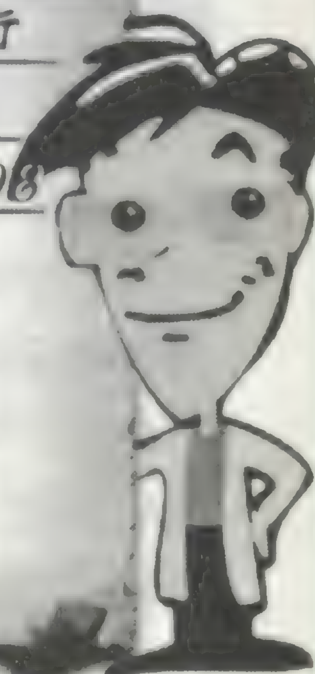
如今的游戏在音效方面都表现得很好，《血色苍穹》使用了杜比逻辑系统来模拟空战的那种逼真效果，你可以清晰地听到副驾驶员的说话声、跳伞的声音、飞机引擎的轰鸣声、机枪扫射声，如果你把音量开到足够大，别人一定还以为你在放电影呢。

不过游戏中还是有不少缺点，比如提供的游戏场景太少、画面解析度不够高、过场动画过于简单等等。微软的产品就是这样，听上去不错，看上去还行，骂的人不少，用的人却更多，大多如此。

总评 84

制作	MICROSOFT	类型	模拟飞行
发行	ZIPPER INTERACTIVE	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



编者的话：第一次看到这个游戏的名字，脑海里面立刻浮现出另一款即时战略游戏《移民计划》，它们都是以未来世界的外太空移民计划为题材，都刻画了不同利益集团在争夺资源和土地上的激烈斗争，采取的也都是即时战略的游戏架构，确实很容易让人把这两个游戏联想到一起去。不过《月球计划》和《移民计划》并没有任何关系，相反却是另外一个即时战略游戏大作《地球2150》的姊妹篇。《地球2150》在国外引起过颇为热闹的市场轰动，在国内却好象没有太多的玩家响应它的末日情节。而这次Topware Interactive推出的《月球计划》不仅在故事情节上承袭了《地球2150》的线索，在作战单位的设计和战术灵活性方面都增加了许多比较有新意的设计。

北京 易人：感觉上近来即时战略游戏并不是非常红火，原有的大作照常在玩家中间兴旺着，新的作品也只是得到了小范围的认同。Topware Interactive在年中推出的3D RTS游戏《地球2150》，凭借崭新的3D引擎所带来的图像上的优势以及一些不乏创新的亮丽元素，给忠实而顽固的红警迷、魔兽迷以及星际迷们提供了一道不错的佐餐，并在销售业绩上取得了不错的成绩。考虑及此，Topware决定继续挖掘《地球2150》的潜力，在保持了原图像风格、3D引擎甚至是故事背景之后，决定于秋季推出新的同类型游戏——《月球计划》。基于此，使得这个游戏跟《地球2150》更像是一对孪生姐妹，虽然在发行日期上有先后，但是游戏的画面、游戏方式几乎没有什么两样。

听此一说，有些朋友就要愤愤然了：这些公司也真够赤裸裸的，这么穷凶恶极地想要掏空玩家的口袋。不过大家一定也听说过这么一句话：无限商机。商机是无限的，但是每一个商机又是有限的，如何将商机最大程度地发挥和利用才是商业社会所应当尊崇的。而且话说回来，这两款游戏确实都是相当不错的。在长时间经历了2D即时战略游戏的平面环境以后，大家的神经都已经变得呆板和缺乏波澜，而Topware的作品，从场景和游戏性都带给大家一种清新的感觉。

这种清新感觉主要源自于游戏引擎的变化。新设计的3D引擎使得环境跟游戏产生互动，玩家在游戏过程中地形会随着视角而灵活改变，改变了以往单调的视角，这是从玩家观感而言。从游戏性来说，往日不可更改的游戏地形这一次完全融入游戏中，一些战斗单位可以改变地形，比如可以挖掘壕沟进行防御。3D引擎也使得战场有可能从地面、海洋转移到地下，玩家运用的战略战术甚至可以通过建造地下通道系统来发动突然进攻，或者是有组织的撤退。此外，实时的天气变化和昼夜更替甚至是地壳变动，更给游戏过程加入了诸多不确定因素，从而使得游戏中的战略战术运用更加丰富和具有未知性。



这种地域的自由变化赋予了双方自由行动的权利，使得游戏在某种程度上来说又接近于冒险游戏，事实上游戏中也确实存在冒险成分，这甚至与你最终完成任务目标有关，因为在你的探索中，很有可能发现某种不知名的东西，从而有利于你完成看似艰难的使命。

总之，《月球计划》跟她的前作更像是RTS游戏的变种，说是游戏的革新也可以。

成都 子龙：最近Topware Interactive发布了一款即时战略游戏的新作——《月球计划》（Moon Project），对于这个公司，或许玩家们都不太熟悉，毕竟在即时战略游戏方面，微软，Westwood和Blizzard已经三手遮天，哪里还有其它公司插足的份呢？不过，出于一种好奇和比较的心理，我还是想方设法将《月球计划》塞入机器中。

当我在游戏中战斗了几个时辰后，我对该游戏的表现有点失望，这也许是因为期望值太高，总盼着有一个制作公司能打破即时战略类游戏现在这种沉闷局面的缘故。当然，客观地说，《月球计划》这个游戏

虽然算不上一个精品，但也有一定的可取之处。

先说说它的优点。从《月球计划》的任务安排中我们可以看出，游戏的制作者显然不愿重复以往同类游戏的老路，所以他们在即时战略的方式中添加了探险和解谜的成分。很多任务都可以通过寻找一些特定的物品来完成，如找到并破坏能源发生器来通过敌人的封锁线，或利用俘虏来解救被俘人员等等，游戏中的这些设计都能说明这个问题。而且，对于同一个任务，玩家既可以选择用武力征服，也可以选择用技巧完成。所以从这些方面来看，他们的这种设计思路给了游戏更多的开放性。此外，通过隧道放置地球能源武器也是一个不错的设计。

在地图编辑器上，该游戏也设计得体贴周到，玩家不仅可以编辑图形，而且可以编辑任务说明。虽然在单人游戏中这种方式没有什么作用，但在多人连线对战时，玩家可以在作战前省去一些君子协定并对胜利条件有一个准确的了解。尤其是在互联网上，这种任务说明相当有用。

游戏中除了这两个算得上有新意的地方外，我就很难再找到其他的亮点了。相对来说，与经典的即时战略游戏《星际争霸》以及《帝国时代Ⅱ》相比，游戏中的缺点就暴露得更明显。

首先，从作战单位上看，游戏中没有让人感到印象特别深刻的武器，所有的单位设计都显得非常平庸而且缺乏想象力。其次，游戏的平衡性有欠缺，在多人游戏中，相信玩家们都不会选择月球联盟，因为相对于国内联盟和欧洲帝国来说，它的兵种太弱小了。这一点，Topware Interactive也犯了和Westwood同样的错误。最后，游戏三方的风格差别不大，所以尽管有三方出现，但与同类经典游戏相比，游戏在多人的可玩性上仍然有很大的差距。

所以，从各个方面来看，尽管《月球计划》是一个比较成功的模拟之作，但千万别指望它能超越经典。

北京老八：《月球计划》中有许多革命性的元素，其中最让玩家心动的我觉得应该是在单人过关模式中大量解谜和冒险成分的引入。这些解谜和冒险成分在很大程度上丰富了战斗过程中的战术，增加了游戏的可玩性。比如有一关中欧亚王朝的军队必须摧毁某一地区中所有月系集团的基地，而其中一处基地正好在一处断桥对面，此外无路可通，此时玩家控制的欧亚王朝军队中并没有可以修复桥梁的工程师。这简直就是一个动作冒险游戏中的经典谜题，当玩家搜索了整个地图后，会打开一个机关解救出一名工程师，然后还得继续搜索整个地区，关闭一个供电设施的开关让守卫断桥的敌人警备塔失去照明设施，最后才可以让解救出来的工程师修复断桥后由大队人马来完成破坏任务。类似这样复杂的解谜过程在整个游戏中还有多处，这种设计使得这款即时战略游戏从千篇一律的杀戮中解放出来，丰富了战略游戏在战术思想上的内涵。其实一直以来解谜和冒险一直是动作游戏的专利，而即时战略游戏的玩家总是在忙着采集资源和开发训练庞大的作战兵团，从来没有听说过大兵团作战的即时战略游戏中还有解谜和冒险成分的。而《月球计划》中这种别出心裁的设计确实给了玩家一种全新的感受。

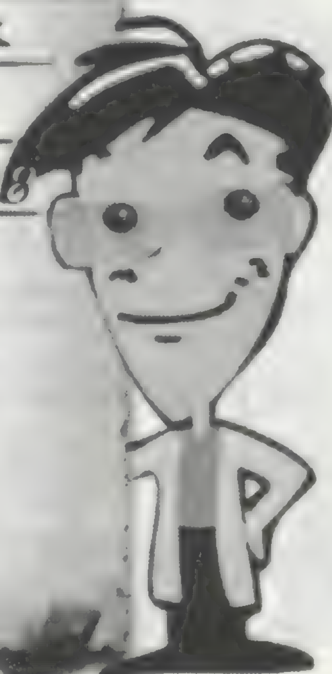
此外，制作者在不同派系的武力平衡上也把握得恰到好处，数量众多的武器装备也给玩家带来不少乐趣。不过所有这些值得一提的地方都是在单人任务中才可以体会得到，而在即时战略游戏最致命的联机对战模式下，这些颇有创意的设计则大多没有用武之地。所以我感觉《月球计划》更适合玩家一个人闲来无事的时候慢慢品味其中的智慧设计，用来作为血腥厮杀的战场则显得功力不够了。

编者的话：从总体上看，我觉得这款游戏确实超越了它的前辈《地球2150》，可以称得上是一款精彩的即时战略游戏。不过也仅止于此，在众多的即时战略游戏求新求变，力求脱离原有RTS框架的大环境下，《月球计划》似乎更多地停留在传统即时战略游戏的境界上，给人一种抱残守缺的感觉。

总评 83

制作	Topware Interactive	类型	即时战略
发行	Topware Interactive	语言	英文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



这天，英雄、生奴和木修罗逛唐人街，准备探听一下剑圣的下落。刚进唐人街，唐信远就来告诉英雄，有个女子喊着英雄的名字昏倒在他家门口。英雄过去，才知是他的未婚妻洁瑜，但她因为木修罗在一旁而不愿见英雄，木修罗也因为洁瑜的存在而走了（此时她还不知是水贺冒充英雄所做的事），英雄则是莫名其妙。洁瑜生下了一对龙凤胎，在英雄的安慰下，夫妻俩终于冰释前嫌了。另一边，水贺又冒充英雄欺骗木修罗，木修罗竟然想杀洁瑜而夺走英雄。几天后，英雄为履行诺言和金龙头来到飘雪峰救力千钧。经过几番较量，大害又逃走了，英雄哪肯放过，马上追了上去。而金龙头这边，金太保竟然让水贺冒充英雄将金龙头杀了，不知情的力千钧打算找英雄报仇。英雄终于追到了大害，而钱无义在这时制造了雪崩，鬼仆为报师仇，和大害一起被埋在了雪下。英雄回到黑龙会，力千钧见了英雄就打，英雄不小心被砍伤。这时金太保出来了，原来他已经在力千钧的刀上喂了化骨毒。另一边，火四郎告诉木修罗，怀疑杀金龙头的是水贺，木修罗为救英雄去向水贺拿解药，刚走到门口，就听见了水贺的秘密。

中华英雄（下）

北京 敏捷





英雄回到螳螂门，得知洁瑜和生奴因为被木修罗追杀而去了中华楼。来到中华楼后，英雄毒发晕倒，等醒来后向洁瑜解释也没用。正在这时，木修罗又找上了门，这次却是来送药的，可英雄没有领情，通过对质，木修罗让英雄晚上去坟场说清楚。英雄回到家过了一会，便去坟场了（往南出唐人街往左就是坟场）。等了一会后，木修罗来了，此时的木修罗已经大概知道了真相，与英雄诀别后，找到水贺经证实后杀了他。但自己也深受重伤，金太保也不肯放过木修罗。

一个月后，英雄去中华楼找剑圣未果。回到家中，中华楼的掌柜却来找英雄，要带他去见剑圣。来到中华楼，发现剑圣已经死了。掌柜还和英雄说了一些上一辈之间的纠葛，说完后英雄回中华楼上班，不料又碰见了金太保，他威胁中华楼两天之内关门。英雄回到家后，力千钧就来了，并请求英雄能原谅他。他还告诉英雄，金太保晚上要消灭中华楼。于是英雄马上到中华楼报信，谁知他们不愿英雄插手此事，而英雄偷偷留了下来。回家吃过饭后，英雄回到中华楼，看到金太保的人马已到，马上出手，打退了第一波攻击。而后金太保来了，仇人相见，自然是一场大战。打退金太保后，为救二叔，英雄回去找生奴治病。可是二叔中毒太深，说完遗言就死了。英雄和生奴又赶到中华楼，打败了金太保，可惜又让他溜走了，而钱无义此时也已经篡夺了黑龙会。



一个月后，剑老抓回了背叛师门的药半仙，他手上还拿着赤剑。英雄向剑老询问赤剑的时候，他却没告诉英雄就走了。从白掌柜处得知剑老在飘雪峰，于是英雄向飘雪峰走去。在飘雪峰山洞的后面就是剑老的家，他会说出怎么找到鬼仆。英雄出来后遇见雪人，在山洞中看到了鬼仆，原来他被姬丝救了。在回中华楼的时候，遇见了水神的传人海龙金巴斯。凭借雪人的帮忙打死海龙

后，雪人却被猎人误杀而死。

一个月后，英雄和洁瑜打算回清溪村。正当英雄买好船票回来时，却看到自己家着火，洁瑜也被绑架了。这时有个小喽罗让英雄他们去见一个人，英雄推



测一定是钱无义干的，明知此去会很危险，但还是去了。去了才知道那并不是钱无义的人，而是天狼组的人在拉拢英雄，英雄还在那里见到了罗汉。此时鬼仆打听到洁瑜在黑龙会的天台上，于是英雄、罗汉和天狼组一起向黑龙会进发。经过一阵打斗，英雄发现天台上的竟是一个假人。这时力千钧也来增援了。在钱无义的房间门口发现有血迹，英雄断定钱无义一定在房中。打倒钱无



义后，剑老要杀他，而钱无义以英雄的妻子为要挟要英雄他们保护他离开。幸好细心的力千钧在密室中找到了洁瑜，钱无义则被剑老震断经脉，生不如死，英雄也就放过他了。

终于可以回清溪村了。在船上，英雄遇见了唐信远的徒弟安娜和钱无义，而钱无义竟然又趁洁瑜被毒晕之际起了歹念。一日之间，华英雄痛失妻儿，怀着悲愤的心情来到上海。

到上海后，埋葬了妻儿，英雄在客栈中住了一晚。第二天醒来时，却发现剑雄不见了，桌上还有一张纸条，原来是无影门的鬼影子要英雄上普陀山去找他。从客栈出来往左，再往上走就到了普陀山。果然是无影子偷走了剑雄，生奴为救剑雄与无影子的妻子一同跌入山谷，而英雄也被无影门的人偷袭，关到了地牢里。经麒麟子救出后，英雄感叹举家回国，竟落得如此下场，也暗暗下决心要为家人报仇。

英雄又回到了芝加哥，见到了罗汉。此时的英雄已经性情大变。由于英雄的到来，使得鬼影子跟踪到了芝加哥，并发现了罗汉。英雄为找撒旦将军来到半山坟场。刚到坟场鬼仆和中华楼的朋友就赶到了，一起帮英雄对付撒旦将军和十大杀手。可是英雄和鬼仆都不是十大杀手的对手，正在危难之际，剑老和剑圣现身，救下了他们。而剑圣不惜耗费自己的内力，帮助英雄恢复武功。在洞外，撒旦将军又派来心魔杀英雄。鬼仆、罗汉等人拼命阻止，剑老和白掌柜因此失去了生命。正在此时，复原的英雄出来打败了心魔，却让他逃走了。埋葬好剑老和白掌柜后，英雄用计将心魔包围住。再次打败他后，却又让他逃到了坟场，英雄追上去第三次打败了心魔。此时罗汉带来了不好的消息——力千钧因为用力过度一命归天。回到洞中，剑圣请英雄代为照顾紫仔和青儿，还劝说英雄打消报仇的念头，不要再冤冤相报了，英雄答应后剑圣就仙逝了。

十五年后，英雄已经成了中华楼的老板，而撒旦将军也遵守了和剑圣的约定，没有再来找英雄的麻烦。这天，英雄出去办货回来（店在中华楼下面，有玻璃门的那个），青儿告诉英雄有个叫剑雄的来找过他，英雄十分紧张，赶紧出门去找。往上走出唐人街，就看见剑雄在和黑王纠缠，于是上前打发走了黑王。回屋后，英雄想想还是得去救剑雄。于是独自一人来到五色堂（出唐人街往上走，有块五色地毯的就是）。救出剑雄和青儿后，他终于认了英雄。

这一日，罗汉来到中华楼找英雄救治中毒的元武，而元武也是剑雄的好朋友。正在英雄回楼拿药的



时候，血王和蟑螂煞袭击了剑雄。英雄马上赶到屋中，打败血王，却又来了个阴阳使挟持了剑雄，为了

剑雄的安全，英雄同意以交换人质的方法解决。三天后，英雄到达交换人质地点，打败阴阳使后，没有发现剑雄的影踪，只好先回中华楼。在路上救了青儿，罗汉还说中华楼有变，英雄急忙赶去。原来阴阳使杀了日月门神，英雄打算重出江湖为朋友报仇。第二天，唐人街的居民来中华楼问家人失踪的事情，英雄答应大家三天之内找回亲人。出唐人街就看到慧琳嫂，她告诉英雄那晚所发生的事，原来是黑龙会干的。在找黑龙会算帐之前，英雄打算先找到鬼仆。往下出唐人街再往东南走，就是鬼仆的鬼爪林了，在门口还碰见鬼仆的女儿思傲。姬丝在禁地中出于对鬼仆



的爱而暗示英雄不要连累鬼仆，而英雄也觉得鬼仆也是重情义的人，所以就没说黑龙会的事情。而鬼仆早已看出英雄的心思，告别妻女后追上了英雄。往上走出唐人街向左拐，看到有个人怪怪的，于是英雄就跟在他后面。来到了黑龙会旧址，原来这里就是阴阳使的老巢。战败的阴阳使用计引出了杀死日月门神的无敌。现在的英雄还不是无敌的对手，无敌也因为英雄心存杂念而约定一年之内再决胜负，阴阳使则乘机逃走了，英雄和鬼仆追了下去。



下楼就遇见了太阴毒宗，刚打了一半无敌就来了，为了一年之约，他让英雄先走，自己和毒宗打了起来，毒宗自断一臂毒倒了无敌，这时英雄去而复返，同样为了要亲手杀死无敌而暂时救了他。这时鬼仆也把剑雄救了出来，原来毒宗和白蛇尊者都是地狱门下的，而剑雄正是地狱门的少掌门。回到中华楼后，得知失踪的华人都在钢牛谷。往下出唐人街再一直往下走，就是钢牛谷了。在另一边，阴阳使带着黑龙会的四大金刚包围了中华楼。英雄找到罗汉和元武，剑雄也及时赶到了，四人



商议由英雄闯屋，另外三人救人。于是英雄一人闯入木屋，打死钢牛后，他用叫声驱动了牛群。刚到谷口，就看见罗汉死了，英雄对天大叫，为何身边的人都离我而去，难道自己真的是天煞孤星吗？赶回中华楼，在楼门口见到一堆死尸，而龙泉宝剑也现身了。进入楼内，只见鬼仆、青儿等人都被鼠群击倒在地上，英雄连忙救治。为找剑雄，英雄来到飘雪峰，正好看到隐藏在这里的大害。打死大害，英雄终于为师报仇了。来到码头后找到剑雄，而剑雄也发现了天罗伞的秘密。回到中华楼后，大家推举元武作为唐人街华人的领袖。

第二天，英雄护送伤愈的鬼仆回鬼爪林。正在闲谈时，思傲突然进来说剑雄正在被一群老鼠攻击，英雄听到马上赶去。可是剑雄并不在洞中，英雄怀疑又是地狱门干的。告别鬼仆去找剑雄，往上出唐人街，英雄碰到了黑龙会的人，打死他们后，思傲带着剑雄的朋友赤目鼠王过来，告诉英雄鼠王能找到剑雄的下落。来到码头，又见到地狱门的人，这次英雄不会再放过他们。打败太阴毒宗，英雄废了他的武功并让他回国。正在这时，由于剑雄的疏忽造成白蛇尊者被暗算杀死了。

这一天，英雄听说剑雄和青儿为报仇出去了，于是急忙去找。往上出中华楼左边一条马路，英雄听说

有怪物出现，可是又没看到，只好先回中华楼。到中华楼见到罗汉的遗孤，还有可疑的命煞，英雄觉得应该小心戒备。晚上英雄看到命煞一个人出了中华楼，于是暗暗跟了下去，来到唐人街的荒郊。原来她也是黑龙会派来的，在决斗前，命煞替英雄算了一命，算出英雄命犯天煞孤星，注定孤独一生，还告诉英雄，如要保住剑雄性命，只能和他脱离父子关系或英雄先死。打死命煞后，英雄担心鬼仆出事，于是先来到鬼爪林。可是来到后却发现房屋被毁，鬼仆一家都不见了。英雄担心中华楼也会出事，急忙赶了过去。发现中华楼也被袭击过了，为找元武和剑雄，英雄来到唐人街外的遗迹。正好看到金太保在杀火四郎，原来火四郎已和青儿订下婚盟。英雄动手阻止金太保，两人打了起来。废了金太保武功后，为解元武的毒，英雄来到地下找龙神解毒。元武毒解后，众人回到了中华楼。五日后，元武打听到黑龙司令在黑龙岛集结人马，打算对中华楼有所行动。这时无敌找上了门，告



诉英雄决斗之约还有三月时间。此时黑龙会头目来到中华楼，告诉英雄鸣月和剑雄已被抓了，并要英雄三日内到黑龙岛。为不连累元武，英雄打算夜探黑龙岛。

来到黑龙岛，英雄发现已经有人闯岛了，原来无敌为报英雄上次救命之恩，打算来岛上救人。在撒旦将军的帮助下，英雄知道了黑龙岛的基本情况。为了解司令台的情况，英雄来到地下室。一直向上走来到窗口前，看见黑龙司令已经抓住了众人，让英雄在十五分钟内现身。无奈英雄只能现身，被黑龙司令关了起来。幸好赤目鼠王传来剑雄的纸条，得知剑雄无碍。恶毒的黑龙司令将英雄和鬼仆关在铁笼子里，让两人决斗。无奈英雄和鬼仆只能一边打，一边拖延时间，打到还剩三十分钟的时候，大山王背叛了黑龙司令，放了英雄和鬼仆。英雄打败黑



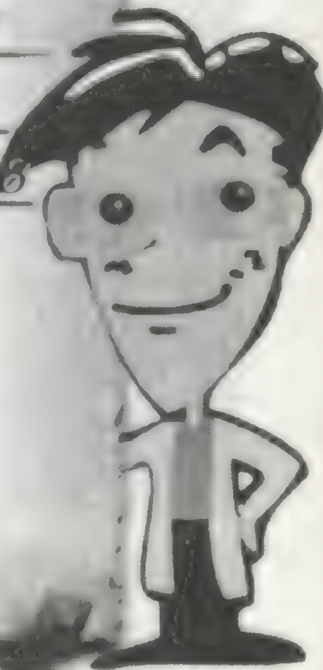
龙司令后，撒旦将军出来做和事老，英雄同意，并答应在岛上住一晚。住了一晚后，和卡氏集团的卡先龙签下了互不侵犯的合约。回到中华楼交代事情之后，英雄发现有人闯中华楼，一路跟踪来到教堂，原来是黑龙司令，他一定要和英雄一决高下。打败黑龙司令，英雄回到中华楼，考验了火四郎对青儿的感情，同意了他们的婚约。料理好事情后，英雄还是不放心鬼仆，于是来到了鬼爪林。在英雄的真诚感动下，鬼仆答应和英雄兄弟相称了。为练武功，英雄来到剑圣的灵洞（从坟场往左走），发现邪童也在这里。打跑他后，经过一周的悟剑，终于学会了中华傲诀。但也错过了和无敌决斗的日子。回到中华楼时，无敌已杀死多人，英雄出手制止。但他们的决斗引起了天灾，在黑龙司令的建议下，英雄和无敌来到了自由岛。

真正的决战开始了，英雄最终打败了无敌，而无敌竟然使暗算将英雄打人了大海。对着夕阳，无敌剖腹自尽……

总评 83

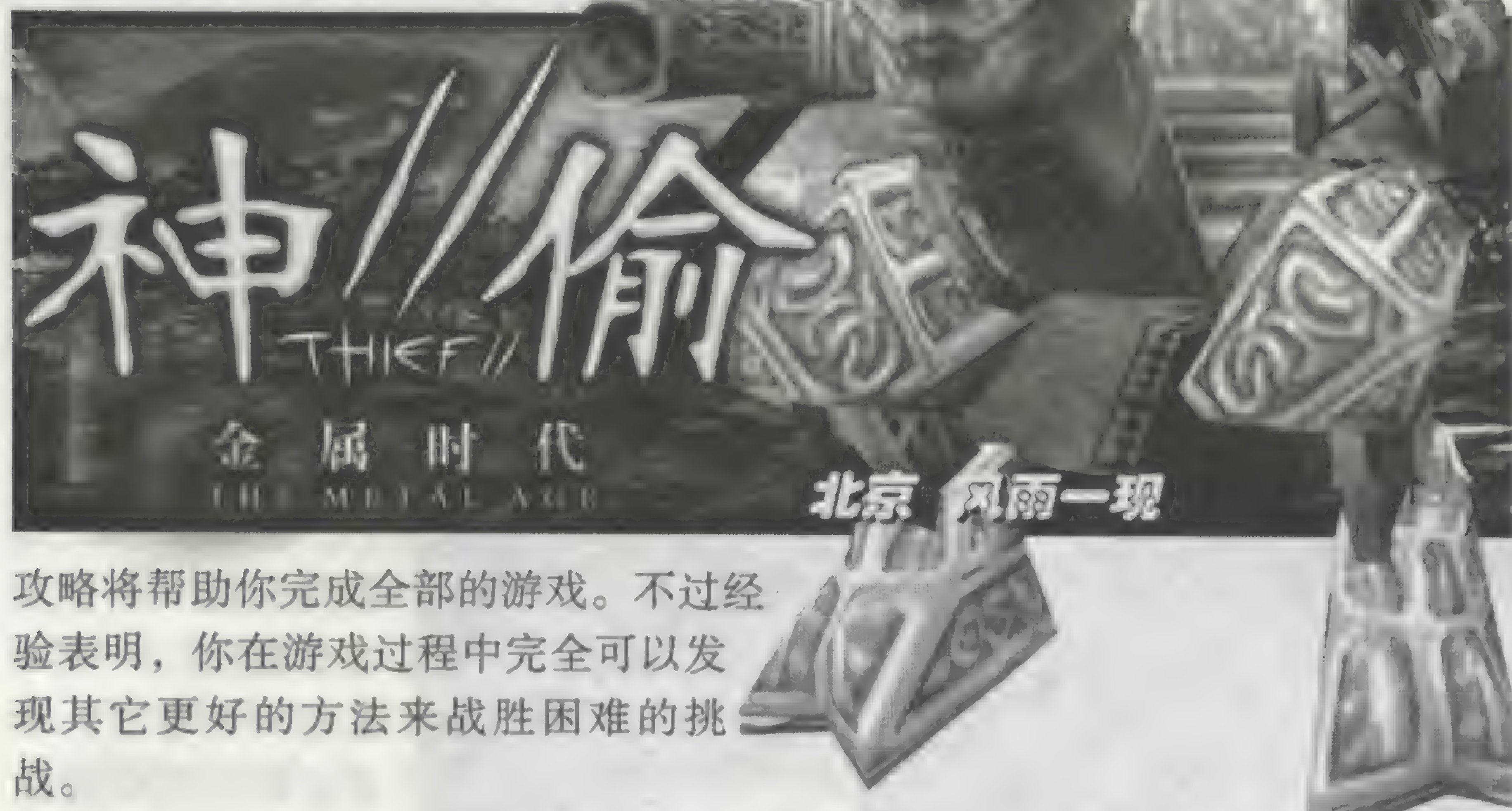
制作	亚博克电脑	类型	角色扮演
发行	智冠科技	语言	中文
载体	CD×4	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



本攻略是在专家级（expert）游戏难度下的攻关指引，如果你选择的是正常或困难级的游戏难度，也完全可以遵循本攻略所描述的游戏场景细节来完成游戏。不同级别的游戏难度区别仅在于任务目标的要求不同而已。

由于设置了各种不同类型的开发式游戏因素，因而本游戏整体难度将高于其前作。玩家在游戏中的首要目标是确保自身安全，其次才是任务目标。本攻略将指引你搜集各类值钱物品和在不同场景中首先应该做些什么——使用本



神偷II 金属时代

北京 风雨一现

攻略将帮助你完成全部的游戏。不过经验表明，你在游戏过程中完全可以发现其它更好的方法来战胜困难的挑战。

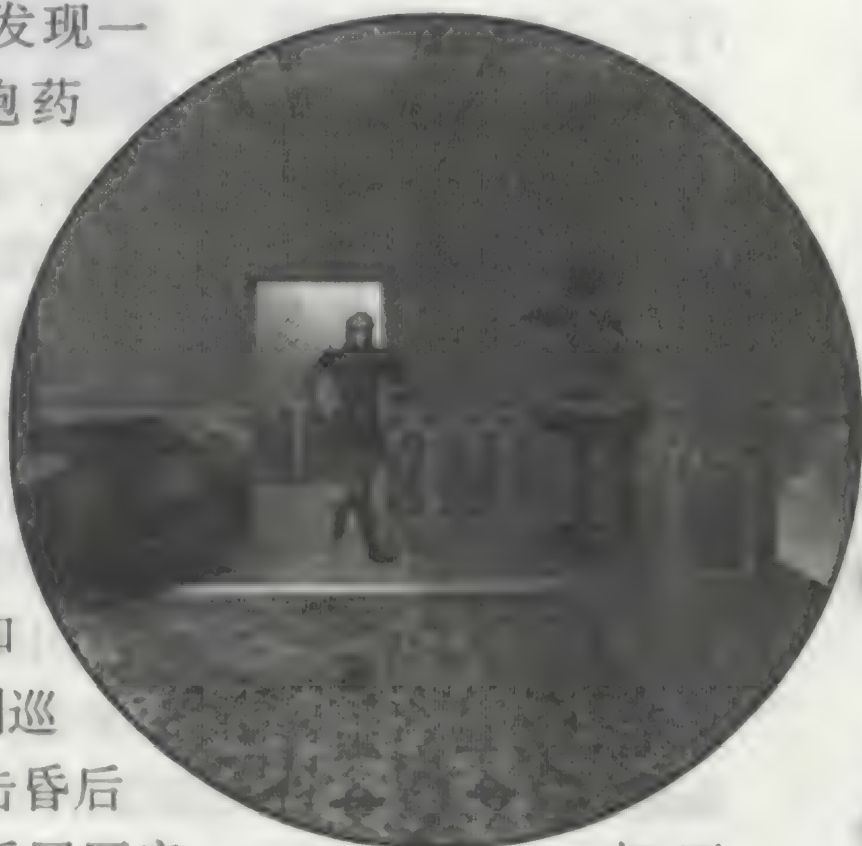
任务一

你的首要任务是为Basso开辟一条道路。在困难的游戏级别下，你需要收集到300单位的财宝，而在专家级游戏难度下，你的目标将是600单位的财宝，包括游戏中200单位的珠宝，而且你还要在游戏中至少击昏8个守卫。



沿着右侧的墙壁来到台阶前，进入眼前的房间，挂在墙壁上的斗篷上有一把钥匙，用这把钥匙可以打开左侧的一扇房门。悄悄地来到大厅，打开左侧第二扇房门，进入后四处察看，发现附近塔楼旁有火炬，用水箭熄灭它。之后慢速爬到塔楼边，进入右侧的走廊，用水箭熄灭另一把火炬，之后用铁锤将塔楼边上的两个守卫击昏。随后开始在房间里翻箱倒柜收集珠宝，接着穿过正对着塔楼的那扇紧闭的房门，房间内台子上有一个闪光炸弹和几支火炬。俯身察看台子底下，会看到一个按钮，按动按钮里面有一个小隔层，隔层内有些物品装备，其中包括一瓶医疗药剂。随后打开房门，小心朝外观察，大厅另一头有一名守卫，悄悄爬过去用铁锤将其击昏，并将其拖至隐蔽处。沿着大厅来到一个很大的物品储藏区——这里的光线明亮，而且还有一个守卫。建议使用闪光炸弹使其暂时失明，再用铁锤将其击昏。物品储藏区有扇门是通往厨房的，尽可能沿着阴影进入厨房。厨房里有个厨工，如果他发现你的话，你还是要将其击昏的，随后将他拖入地下酒窖。

放下被击昏的厨工后，仔细搜寻酒窖。在酒窖的一个隐蔽处，你会发现一些珠宝和一瓶奔跑药剂。随后返回厨房，沿着餐桌角上的一条小走廊前进，在走廊尽头是一个偷懒打盹的仆人。转动门锁进入房间，找到一些金质盘子和酒杯，随后耐心等到巡逻守卫经过，将其击昏后走出房间。随后再返回厨房，打开一间小储藏室的房门并进入，先熄灭火炬再打开对面的房门。耐心等到守卫巡逻经过，将其击昏并拖入房间。随后沿着走廊尽情地在房间内大肆搜寻。在走廊尽头有扇门，它通向另一条走廊，朝右拐，走到大厅尽头，发现眼前是一扇紧闭的房门。如果你是以正常



或困难游戏难度来进行游戏，至此你已经完成所有的任务目标。现在，你要立刻返回，用事先预定好的小鸟声来通知Basso。记得要按原路返回厨房，并且要躲开守卫。

随后开始在餐厅附近的兵营搜寻财宝。走上楼梯，来到Jenivere的房间，并继续沿着走廊前进，之后来到一间很大的储藏室。在一堆箱子后有一小壁龛，移开箱子，拿走神像。之后仔细搜寻神像右侧，会再找到一些好东西。好了，现在该回到走廊上了。

打开储藏室边上的一扇门，进入房间后再打开房间中的另一扇门，并走上楼梯。走廊上有一名守卫巡逻，将其解决后，用从餐厅守卫身上搜到的钥匙打开楼梯边上的一扇门。这扇门一直通往一间上下两层的卧室，进入房间后快速躲到阴影中，等待巡逻的守卫经过，将其击昏后走上楼梯。随后带走二楼上所有值钱的东西，在卧室里有一花盆，边上有一按钮。按动按钮并立刻跳上床，一个藏着好些珠宝的壁龛显现在眼前。带上珠宝，走下楼梯。随后再次沿着走廊来到一圆形房间，其中有一道两扇拉门，门外就是戒备森严的庭院。你现在无需到庭院中冒险，还是朝另外一条走廊走去，走廊上有两名巡逻的警卫，将他们击昏后，你已经完成了需要击昏守卫的数量。不用去理睬左侧的第一扇房门，一直来到走廊尽头，又是一间厨房，里面同样有一个正在昏睡的仆人，掠夺一番后，沿着厨房边上的楼梯往上走。在楼上的卧室内找到一个戒指和一条项链，同时还可以找到更多的珠宝。



沿着楼梯回到大厅，继续下到底层。在楼梯尽头有一扇上锁的房门，使用一开始从斗篷上寻找到的钥匙打开房门，现在又回到游戏开始的房间了。随后来到前门边上的一间小屋旁，用小鸟声通知Basso，跟随他来到地下室，随后找到关押Jenivere的牢房，等Basso将其救出来后，返回地面即完成任务。

任务二

本游戏场景中有数个任务目标需要玩家完成，任务目标数的多少取决于玩家所选择的游戏难度。本任务中，神偷将有机会窃听到很多关于机械守卫的谈话，这将有助于你掌握第一手的机器人资料。在开始游戏前，建议先购买一些闪光炸弹，因为船码头戒备森严，闪光炸弹可以派上大用处。

无论你选择了何种游戏难度，进入游戏后你都将获得一把钥匙。使用它可以打开码头上很多关闭的门。先从箱子上跳下来，沿着缺口爬过附近的另一堆箱子，随后跳上箱子，沿着楼梯爬到一条走道上。在这条走道上，会有另一把扶梯，沿着扶梯可以来到房顶。房顶上有一个天窗，从天窗可以跳到房间横梁上。沿着墙壁慢慢爬下来，进入一间办公室。将办公室内的一个人击昏后，搜索房间，之后离开办公室。

仔细检查邮箱，耐心阅读了信件后你会知道仓库的具体位置。现在该进入控制室了，拿走控制面板上的钥匙——用它可以打开所有控制室房门。随后按动仓库门口的开关，打开房门进入。你所要进入的两个仓储间都在仓库内，Bamrich的仓储间号码是7732，而Gilver仓储间的号码是7933。从办公室走出后，沿着走廊一直来到一座很大的楼梯旁，楼梯附近有一名守卫在巡逻，耐心等到守卫巡逻经过，并将其击昏。沿着楼梯拾阶而下，使用开锁工具打开眼前一扇巨大的双重房门——外面有一个守卫，将其击昏并把他拖进来。走出房门后，外面会有好些正在巡逻的守卫，如有必要的话，耐心等到守卫经过，将其击昏。

出门后朝左走，如果看见任何控制室的话，立刻进入，并在控制面板上输入Bamrich的号码7732，随后继续沿着仓库前进，来到一处很大的集装箱堆场，当转过左侧的一个拐角时，Bamrich的办公室就在左侧的第一扇门内。该地区有四名巡逻守卫和一名站立在Bamrich办公室门口的守卫，耐心等到守卫巡逻经过，将其一一击昏。随后进入Bamrich的办公室，带走其办公桌上的一张航运单。之后穿过广场，前往Gilver的仓库，进入一间控制室，按下7933的密码打开Gilver的仓库房门。在Gilver办公室旁有一个很大的集装箱，将你物品栏中的那张航运单贴到集装箱上，覆盖掉原先的那张航运单。如果你有兴趣的话，可以到仓库二楼去搜寻一些值钱的东西，完事之后就可以离开了。

随后打开地图，察看B建筑物的位置，并开始前

往建筑物B。最简单的路线是直接穿过Gilver仓库旁的广场，那儿会有一名守卫，务必将其击昏。在建筑物的另一侧可能会有更多的守卫，依靠阴影的掩护慢慢摸到建筑物右侧。耐心等到两名仓库守卫巡逻经过，



并将其全部击昏，并在其中一名守卫腰带上搜寻到一把钥匙。随后进入建筑物，使用门口处的升降机来到二楼。先躲藏在阴影中，随后干掉守卫。穿过西侧的任何一间办公室，来到一条走道上。沿着这条走道一直来到北面远端的天窗，用长剑或铁锤打碎天窗，跳入一个秘密房间，里面有两个箱子。使用刚才搜到的守卫钥匙打开箱子，你将获得一些珍贵的香料。

现在可以仔细搜索Davidson在建筑物B中的办公室了。在他的办公室仍可以找到一些珍贵的香料，而且在他的船上一处隐蔽的甲板下也藏有这种香料。搜完办公室后，该前往Davidson的货船了。货船旁有一个守卫，建议你使用闪光炸弹与铁锤的组合干掉他，随后走上楼梯，移开望远镜并转动轮盘，之后在Davidson的舱房内会出现一个隐蔽的宝箱。掠夺完后，就可以返回甲板了。

甲板上有一个很大的箱子，其正前方有一扇隐蔽的门，打开这扇门，并消灭附近的一些蜘蛛机器人，仔细搜集其中的财宝。之后重新返回建筑物A处。虽然你已经搜索过仓库中的一些房间，但是仍然有一些房间值得再次搜索——6013库房内虽然有一些蜘蛛机器人，但值钱东西也不少；0624库房内有一些药剂，而且在外面最底下的一个箱子中还可以找到一尊非常值钱的雕像；0457库房看上去象一个实验室，你不仅可以在架子上找到一个侦察球和一颗宝石，还可以在桶中得到几支水箭；6937库房简直就象一个阿里巴巴山洞，首先你能够在架子上找到数尊雕像，之后再沿着走廊来到一副画前，用弓箭射中壁画尽头的水晶，就可以移走壁画而得到另一尊值钱的雕像。虽然升降机按钮坏了，但你仍然可以用弓箭射击上方控制按钮而启动升降机。上了楼后，在办公室内可以找到一些黄金和珠宝。如果你有兴趣的话，还可以搜查0266、0928、0590三间库房，虽然油水不多，但值钱东西还是有一些的。

最后，我们尊敬的神偷必须来到位于Bamrich库房和0266库房中间的一间控制室。当你启动控制面板时，眼前就会出现一颗宝石。能拿的都已经拿了，立刻返回你刚进游戏的地方，爬出去就完成任务了。

任务三

在开始任务前，要多添置一些水箭和苔藓箭，因为隐秘是完成任务的关键所在。虽然本任务中没有任何掠夺指标，但本攻略中还是将给出一些藏宝区域的搜索指引，当然了，玩家是否搜索此类地区将不影响任务的完成。

车站大门处戒备森严，因而无法直接进入。在你刚进入游戏后，附近会有扇木门，使用开锁工具打开它，在房间柜子底下拿走一个瓶子，随后返回原处。在初始地点还有一扇铁门，使用开锁工具打开房门进入一间工具间。在一个大水箱上会有一个阀门，打开阀门，跳进去沿着管道向前游，当来到一处有排水管的地方时，立刻潜入排水管继续前进。之后来到一个看似死胡同的尽头，你会发现有两条通道——选择左边的那条。

现在你来到了一个巨大的岩洞，洞中还有好些蜘蛛机器人，毫不犹豫地用水箭消灭这些爬虫。仔细观察岩洞，发现有两条通道一直通往洞外。其中一条通道对你来说无关紧要，循着另一条通道一直走到尽头，随后转动墙壁上的火炬，打开一条隐蔽通道，里面只有一间停尸房和一实验室，还有一条通往地上的扶梯，现在最好不要走上去。返回岩洞，沿着走廊来到一座木桥处，建议你下水搜索一番，能够找到几支水箭和一尊雕像。之后继续沿着走廊来到尽头，转动火炬打开通道。进入房间后你会发现到处摆放的是机器，离开房间沿着走廊一直走，这里会有一个巡逻的守卫，要小心躲避。当你走到大厅尽头，立刻进入右侧一扇标有“会议室”字样的房门，里面会有一些值钱的玻璃制品。随后小心经过第二间会议室（你会偷听到关于Jenivere绑架的事情），随后穿过正前方的一扇门。慢慢地爬到一堵矮墙前，按动两个按钮——一个用来关闭警报系统，另一个可以打开正门。另外在矮墙下还有一个按钮，能够打开一扇小门，里面藏有一些钱币。你还可以在喷水池内找到一些水箭。随后躲藏在阴影中，穿过左侧的一扇门，尽可能熄灭一些

火炬。虽然守卫马上会再度点亮这些火炬，但能够为你赢得短时间的安全。之后沿着走廊朝左转，快速来到一处石阶前，熄灭火炬并准备在Lt.Hagen的办公室内休息一会儿。

当巡逻的守卫走开后，立刻进入大厅，朝右拐。当你来到大厅尽头时，右侧第一扇门内就是Lt.Hagen的办公室。使用开锁工具打开房门，进入后马上关上房门。拿起桌上的手帕，并仔细搜查其办公室。等门外巡逻的守卫经过后，打开房门快速穿过大厅，用开锁工具打开Mosley办公室的门，并在房间中找到一些水箭和一把打开问讯室房门的钥匙。阅读完桌上的信件后，离开办公室。

为了前往建筑物的第三层，你必须弄到一个进入的密码，因此得先到问讯室去。走下楼梯，朝右转回到熟悉的大厅。在就餐区有一个熟睡的仆人，在他身上可以找到两个黄金烛台。随后躲藏起来，直到巡逻的守卫经过。穿过房门来到另一大厅，进入左侧的第一扇门，来到一间打靶室，射击最右侧的一个



目标，可以打开一扇隐蔽的房门，里面会有一些很值钱的东西。随后耐心等到守卫巡逻经过，并将其击昏。然后沿着走廊来到大厅尽头，朝右转进入问讯室。先射灭问讯室外的火炬，然后慢慢接近问讯室外的守卫，偷取其身上的钥匙。之后射出一支响箭来转移守卫注意，随后打开房门走上楼梯。在你右侧第一扇门内就是资料室，使用从Mosley办公室里偷来的钥匙打开房门，阅读资料以获得安全密码。返回问讯室，在书架上抽动一本排列松动的书，就可以打开另一条隐蔽的通道，沿着这条通道来到一间主办公室。

之后你既可以朝右返回大厅，也可以朝左拐——后面一种选择的难度更高一些，但可以得到更多的东西，包括水箭、苔藓箭、闪光炸弹和医疗药剂等。随后来



到正门边上的训练室，转动火炬打开一条秘密通道，并在地上拾起一支绳索箭。返回训练室，将绳索箭射向横梁，爬上去并跳到墙壁边缘，之后走上一条小通道，该通道一直通往Sheriff Truart的办公室。

离开Truart办公室后，沿着朝右延伸的走廊前进。在墙壁一侧书架上有一本松动的书，抽动它可以打开一条隐蔽通道。穿过通道，走上扶梯，打开通往另一条通道的开关——现在你已经来到第三层了。走出房门，沿着走廊来到大厅尽头，虽然这里有一个警卫，但很容易躲开他。朝右转，小心打开房门，避免隔壁房间的监视器发现你的踪迹。走进另一个大厅后，打开你右侧的第一扇房门，里面有很多间放着书架的房间。穿过这些房间，打开在你左侧的一扇木门，直接来到一扇上锁的铁门前。使用先前偷来的钥匙打开房门进入，之后在控制按钮上输入4026，进入房间后大肆掠夺一番，同时带走一个大箱子并故意丢下Hagen的手帕。返回Hagen的办公室，将大箱子放在屋内。随后大摇大摆地从正门走出去，即完成任务。

任务四

在前面三个任务中，本攻略给出了极为详尽的游戏指引，相信广大玩家对于游戏中隐秘藏所的发现、财宝的收集，以及对守卫的躲避和合理使用无声战术方面一定都有了长足的进步。因此从本任务开始，我们将简化游戏攻略的指引，将游戏中更多的探索留给玩家们去一一发现。

进入游戏后，跳下房间走向北面那扇被关闭了的房门。千万不要打开其余的房门，因为门外站立着一名守卫。在你四周看上去没有任何有价值的东西，不

过你只要用鼠标右击左侧远端的柜子，就会发现一个隐蔽的场所——里面有很多各种不同的弓箭和药剂。更为重要的是，你能够在里面找到打开Shalebridge之门的钥匙。



返回窗台，重又跳回去，走下楼梯来到西侧墙壁上的一扇门前。之后沿着先前的来路返回，包括水底潜游，一直来到一条只有一把火炬的走廊。立刻用水箭熄灭火炬，在走廊尽头有一间储藏室。当你熄灭火炬后，小心透过百叶窗朝外观察，发现前后左右有很多守卫在不停巡逻，等守卫们都朝南走后，立刻跳上百叶窗，从窗口匍匐着爬出去。之后以极快的速度朝西北方向移动，一直跑到Shalebridge之门前，使用刚才获得的钥匙打开大门，朝右飞奔就可以完成任务了。

任务五

在你进入陵墓前，先准备好闪光炸弹，因为你一进入就会遭到亡灵们的攻击。刚进入陵墓后，先不要急于深入，耐心地等待一个幽灵的出现。等它飘荡到你附近时，立刻使用闪光炸弹消灭它。当你继续朝北前进时，还将遇到另一个幽灵——在进入刑讯室之前。先朝里面投掷两颗闪光炸弹，那个幽灵就会被彻底消灭。



在搜索整个陵墓时，你会感到有些“头晕眼花”，不过只要使用指南针并记住途中的一些地形物标记就不会迷路了。虽然陵墓中有不少亡灵四处游荡，但财宝也很多，耐心搜索一会儿之后，你就可以收集到足够多的财宝来完成游戏中财宝收集的目标了。

一旦你偷到了保险柜的钥匙后，必须在陵墓北面的工作间里复制这把钥匙——工作间就在你进入陵墓时西面入口的边上。那里还有好些房间，所有房间都是一间连接着一间，而最北面的一间房间内有复制钥匙所必不可少的石蜡！先仔细阅读贴在墙壁上的使用说明，随后拿起柜台上的一把工具刀，选择保险柜钥匙并使用石蜡制作钥匙模型，再使用工具刀剔出钥匙的石腊模型。现在你已经有了钥匙的模型，随后返回你先前偷取保险柜钥匙的地方，并物归原主。



在实验室中，你会寻找到一些水箭和一个侦察球。在实验台上有一个机器人，看来它已经妨碍了你的工作——使用水箭射中其背上的动力锅炉，就能让其彻底完蛋。

从你原先的来路返回，并在东北角的一扇铁门前停步。使用开锁工具打开铁门——先是三角形的开锁工具，然后是正方形的开锁工具。在房间内有一个戴面具的仆人和两具尸体，先击昏仆人，然后仔细观察四周情况。

任务六

沿着隧道一直往前走，直到看见南面墙壁上出现这样一个提示：“只有获得特殊许可的人才可以进入”。在这个标识牌后是另一条隧道，沿着这条蜿蜒曲折的隧道一直走到其开口处——一间巨大的房间，你还没有走出隧道时就能够听见机械守卫巡逻的声音。以最快的速度在机械守卫的必经之路上安放一个

地雷，等机械守卫接近时，地雷会自动引爆摧毁机器人。

在墙壁的凹陷处有一机关，千万要小心，因为当机关被触发后，会出现自动炮塔，如果你此时不是躲藏在阴影中，一定会被打成碎片的。在房间的东北角还有一个监视器，你要先紧靠墙壁观察其转动的周期，当其探测头转到另一边时，立刻冲上前按动开关，等待房门打开。之后再度等待监视器探测头转动到另一边的时候，进入房门。这是一个锅炉房，看上去似乎除了锅炉之外几乎一无所有。不过在锅炉的东面有一个控制面板，你可以尝试用鼠标右键单击它。之后面板会开启，出现一排按钮，依次选择最上面的两个按钮和最底下的两个按钮，控制指示灯会由红转绿。随后按原路返回先前地下室外有两个箱子的房间，下一步是进入资料储藏室。走出地下室之前，先用水箭熄灭墙壁上的火炬，在黑暗掩护下，穿过一道木门和一段铺着磁砖的走廊，来到一座木制楼梯前。这里不仅有一个守卫在楼梯附近不停地来回走动，而且还有两个机器仆人不时地经过此处。紧贴楼梯底座，不要走到走廊上去，等机器人经过后，立刻走上楼梯。上了楼后朝南看，立刻用水箭熄灭一个灯笼，然后朝前走。沿着楼梯朝东走，建议此时使用苔藓箭来减轻你走路的声音。

走廊的东面是一扇铁门，门口还有一燃烧着的火炬。使用水箭熄灭火炬，悄悄打开房门进入，要格外小心，附近有一塔楼和一个监视器。在你北面斜坡的



底部有两扇门，门口还有一盏灯笼。你可以紧贴左侧的墙壁，用水箭熄灭灯笼。之后在黑暗中来到两扇门前，等监视器的探测头转动到另一边时，快速冲入房门，之后在黑暗中等待监视器的再度转离。

小心关上身后的房门，你已经来到了资料储藏室。关于保险柜的资料在西面墙壁斜坡上的桌面上，阅读之后你的第一任务目标已经完成了。随后离开房



间朝西走，下了楼梯后穿过一道拱门，直到来到铺着地毯的走道。不要朝西穿过铁门，你应该朝南进入一间屋顶挂有四盏灯的房间。

任务七

快速走上楼梯后朝右拐（东面），穿过一道斜坡，随后奔向东面的一条较短的走廊。走廊尽头有一扇门，门内的房间有好些值钱物品，要仔细搜寻房间。

在你南面远端的小房间前有一个守卫，使用响箭引开他的注意力，快速跑向北面的一处阴影中。当守卫回过头时，他会认为一切正常，你可以悄悄地摸到他身旁，用铁锤击昏他，再从这名守卫身上搜出一把钥匙，并把他拖到黑暗的角落处。然后在这一层继续前进，路上能够拾到一些水箭和火箭，同时带走所有值钱的东西。在这过程中，要注意躲避巡逻的守卫和监视器的探测头，尽可能利用一切可以利用的阴影。如果可能的话，朝地上射出苔藓箭以减少走路所发出的声响。有时候，上面一层楼的守卫也会走下来察看情况，所以要格外小心。如果你看见有一个守卫在娱乐室的话，要先退到卧室门后的阴影中，随后将其击昏，从他身上得到一把开启阳台大厅房门的钥匙，随后将这个可怜的守卫拖到卧室藏好。之后你来到一个由监视器和塔楼守卫的池子，朝地面射上苔藓箭，小心翼翼地从旁边溜过去。当门上监视器的探测头转移到另一侧时，立刻快速冲入房门。进入后走上走廊两侧任何一侧的斜坡，随后向北潜行。由于监视器的探测头转不到池子的北面，所以你可以放心前往。池子北面地板上铺有瓷砖，走在上面小心不要弄出声响。

现在跳入到池子中，立刻潜泳到池底，你会发现池底静静地躺着一把银色的钥匙。捡起钥匙，上岸后



朝北一直走到大厅尽头，是一个走廊汇集处，从这里可以通向另一个大厅。进入西面的一扇房门内，小心翼翼地紧贴墙壁打开房门，里面是一个武器库。注意，在走廊西侧的阴暗处有一个监视器和一个炮塔，因而你仍需紧贴墙壁进入武器库。当探测头转向另一边时，立刻进入武器库并关上房门。库房内真可谓应有尽有——水箭、火箭、苔藓箭。当你听见机械转动声时，立刻退入到黑暗角落中，原来库房内有一个探测头，立刻用火箭将其射毁。

任务八

当任务开始时，你会发现Mosely正朝右走，身后还跟着一名巡逻的守卫。不要跟随他们的脚步，你可以朝东走，随后沿着建筑物朝南走。在最南端看见有一光线昏暗的走廊，你可以躲藏在里面直到一个巡逻守卫经过，悄悄偷取他口袋中的东西，随后快速朝西飞奔，躲藏在一处阴影中，耐心等待跟在Mosely后面的警卫经过，从他口袋可以偷到一瓶治疗药剂。随后朝守卫来的方向前进，沿着建筑物一直来到一个交叉口，再朝西前进。然后躲藏在走廊上，等待一个朝北巡逻的守卫走过，同时你也要小心不要被在西侧木台上巡逻的守卫发现。Mosely这个狡猾的家伙也会在走过东面那个拐角时回头张望。虽然你可以使用隐身药剂来使自己变得“透明”，但走廊上的一些黑暗角落也是非常值得好好利用的。

从这里开始，Mosely转过拐角后，就会朝南走。小心跟着她，并立刻躲入阴影中。一个跟随在Mosely身后的农民会朝西走，在这个农民身上能摸到一些值钱的东西，随后继续跟随Mosely来到市场，要注意与她保持一定的距离。虽然市场的光线很明亮，但在南面有一条光线昏暗的走廊可以用来隐蔽自己。一些士兵会在市场里巡逻，因而此处是使用隐身药剂的最佳场所。当Mosely经过那条挂着灯笼的走廊时，会扔下一封信。耐心等待Mosely转过拐角后，小心进入走廊并捡起信件阅读，阅读后记得放回原处。随后沿着走廊来到一扇门前，小心打开房门，等待很长一段时间后，会有一名巡逻的守卫经过。等守卫转过身时，夺取他身上的钥匙，并返回走廊里躲藏起来。过了一段时间，会有一个异教徒出来捡这封信，你所要做的就是紧跟这个异教徒直到他转过一个拐角。

任务九

先要躲开那些来回不停巡逻的机械牧师，它们看见你后会朝你施放强力的致命魔法。随后快速来到北面的一座桥梁处，穿过桥梁，将一名巡逻的守卫击昏，并将他拖到东北角树影下藏起来。之后耐心地等待在阴影中，一会儿就会有另一个机械守卫巡逻至此，击倒它后再离开。

一直沿着朝北的小径来到Gathering宫殿，宫殿外有两名守卫巡逻，其中一名守卫是一个女十字弓手，她只会沿着宫殿一侧来回走动，而另一名戴着面具的家伙则沿着宫殿四周不停地巡逻。这个面具守卫是无法被击倒的，你只能悄悄摸到他身旁，并偷取其身上的一颗红宝石。



进入Gathering宫殿后，需要爬到大厅中央的一座石像上，将红宝石依次放入石像眼中并用鼠标右击它，当两颗红宝石全被放置好后，立刻跳入石像的嘴中，之后你就会被传送到一个全新的神奇世界。

任务十

离开餐厅后，进入南侧的大厅。大厅里有不少火炬，建议你用水箭将其熄灭，以获得黑暗的掩护。先不要急于行动，躲藏在壁炉边等待守卫经过。击昏他后，将其拖到壁炉边上的小储藏室，记得要从他身上

搜到一把开启Karras住所房门的钥匙。随后使用钥匙打开Karras房门，进去拾起Karras办公桌下的另一把钥匙。在房门和办公桌之间铺设一个地雷，在房间角落有一个保险柜，先使用三角形开锁工具，之后再使用正方形开锁工具打开保险柜。在保险柜中寻觅到一个建筑大师的卷轴，仔细阅读该卷轴。在角落处还有一个金色的机械仆人，你一不小心触动了它，不过幸运的是这个机械人正好走到了地雷附近，随着一声响，机械人被彻底报销。



前往位于这一层楼西北角的卧室，打开房门进入。先击昏呆呆站立在壁炉前的贵族，并在这个人被壁炉火烧着之前把他拖开，现在你所要对付的全是机器守卫了。门外办公室前站着一个机器守卫，还有一个守卫在大厅附近巡逻，不停地进出大厅里的起居室。用水箭射击其动力锅炉，使其彻底熄火而停止运动。随后把这两个铁皮人拖进卧室，把它们同贵族放在一起。好了，现在该上楼了。



楼梯最上端有一个电源开关，用鼠标右击它，就可以关闭在六楼的全部灯光。打开房门，蹲下身子，先向西潜行，随后再沿着房间的边缘朝南走，绕过一个正在弹奏竖琴的机器仆人，打开一个话筒，你会听见全部的六句话语。随后慢慢爬到角落处，可以偷听到Vilnia和守卫之间的对话，尽可能地靠近一些，这样你就可以听得更清晰一点。当Vilnia准备离开时，你可以使用气体地雷或气箭射向他——如果那个守卫依旧跟着的话，使用闪光炸弹和铁锤来摆平他。拿走Vilnia的钥匙并乘坐升降机来到五楼。沿着厨房旁的那条走廊回到刚才的办公室，使用Vilnia的钥匙打开房门，进入后快速跑到办公桌旁，按动靠近墙壁的那个按钮——警报声突然响起，但挂在墙壁上的油画会移开，油画后藏着所有关于机械人的绝密资料——神秘的Cetus计划！

任务十一

从南面登上Cetus Amicus，当听见有守卫巡逻的脚步声时，立刻改变前进方向。当你穿过船的主甲板时，记得要朝甲板上射出苔藓箭以减轻自己的脚步声。当你弯腰进入船舱时很有可能被附近的守卫发现，因而在其接近你之前可以用气箭加上铁锤来击昏他。随后进入Amicus号的船舱，船舱通道一直通向船身内部。在你脚底下，有好些守卫在不停地巡逻，当守卫转向北面时，立刻跳下去，进入西面的房间——船长室，里面有一本航海日志，你可以阅读一下。

在走廊上来回巡逻的守卫可以透过玻璃窗看到你，所以当你听见守卫脚步声时，要立刻趴在靠门的桌子底下以避开其视线。船长室内也有好些值钱的东西，在离开之前可要好好搜索一番。随后出门，沿着走廊朝北来到一个有根柱子的舱房，先搜索一下这里，然后再来到扶梯前。沿扶梯下到底层船舱，走扶梯时要尽量小心别发出声音，因为扶梯附近有一个守卫在巡逻。在这层船舱的北面是控制室，控制室外有两个机器守卫。你无需前往那里，只要依次穿过1、2、3、4、5号货舱，每个货舱内都有一些有用的物品。当你来到最南面的货舱后，打开舱盖，游出船舱，即完成任务。

任务十二

当你抵达五号地区后，首先要做的是先避开入口处的摄像头。如同以往一样，耐心地等待摄像头转动到另一侧时，快速跑到它下面去。之后紧贴墙壁，慢慢地走到两扇门前。之后使用你先前从庙宇内守卫身上获得的钥匙打开房门。打开门后不要急于进入，先仔细倾听门外守卫巡逻的脚步声。如果你开门时突然碰上了他，那只能使用闪光炸弹来摆平他了。

进入后先不要去管右侧的大厅，在南面楼梯上悬

挂着一个摄像头，不过在它发现你并发出警报声前，你完全有时间跑到左侧一处走廊尽头的阴影中躲藏起来。在大厅右侧有几个房间，如果时间有多的话，可以进去搜索到一些值钱的物品。之后朝东经过一个火炬来到一扇铁门前，房间内有一个睡着了的守卫和两个箱子——悄悄地爬进去，击昏守卫后拿走箱子里的物品。然后走上楼梯，躲开守卫，熄灭一些走廊内的



火炬，拾起一些有用的物品。当击昏走廊上的守卫后，再度返回到大厅。慢慢靠近站立在大厅里的守卫，准备动手——当摄像头转开，同时守卫又转过身时，击昏守卫并将其拖到黑暗处，随后快速来到大厅尽头，并做好使用气箭的准备。察看自己从庙宇中带出来的卷轴，上面揭示了Cavador在五号地区的行进路线。耐心地等待一会儿后，看见Cavador和一个守卫走了出来。当他们朝你走来时，立刻射出一支气箭——虽然守卫戴着头盔，无法被铁锤击昏，但气箭却能够使其乖乖躺下，而戴着面具的Cavador遭到袭击后拔腿就跑。你必须快速追上去，用铁锤将其击昏。到此为止，你已经击昏了这幢建筑里的绝大多数守卫——只剩下一个在Cavador 房间内的守卫。除非这名警卫听见警报才会冲出来，否则他将仍在Cavador的房间中。当你冲人Cavador的房间后，先投掷一个闪光炸弹，随后用铁锤将其击昏，就完成任务了。

任务十三

当玩家置身于图书馆时，先向东面走到一个壁炉前，在壁炉旁边的书桌上竖立着一本紫色的书籍。当你阅读这本书的时候，会听见鬼魂逼近的脚步声，你无需害怕，做好使用闪光炸弹的准备。

为了获得更多的信息，你需要从书架上的书籍中寻觅答案。每个书架上都有不同的字母标识，特别要留心T、N和Y字母标识的书架——Y书架就在窗户旁，而N书架则位于图书馆的西侧，并不是门口的那一个。之后你就会遭到一个幽灵的攻击，它会朝你射出幽灵光线。干掉幽灵后，可以继续在书海中徜徉。来到P部分书籍前，朝西看到一本书籍，选中这本书后，就会出现一段重要的游戏提示：当Ashton杀死了他的两个情人后，一定将她们的尸体藏了起来。随后可以前往图书馆的二楼，在最东南面的过道上有两个卷轴。

返回到图书馆一楼，走到东北面的过道中，打开房门后是一条走廊。带上所见到的布谷鸟，并把它放在大厅里的大钟上。选择大钟，将指针拨到12点，之后就会出现一段楼梯秘道，这就是你所要寻觅的秘道，但不要急于走进去。敲击门上的开关，在门即将关闭前跳出来。随后返回图书馆，穿过西面的秘道，在离开之前关上秘道的门。到此为止，你已经搜索过了整幢建筑物超过50%的面积了，如果你还没有达到完成任务所需要的目标，那么就请再探索更多的区域吧。记住，秘道两侧的房间都是相当安全的，如果有兴趣的话，可以进去看看是否有值钱的东西可以带走。

任务十四

沿着你来时的路返回到第三层楼面，在这层楼面上，你会遇到更多的守卫、机器守卫和仆人。但楼面有用的物品也要比以前多出好些。当你回到了楼梯旁，可走上楼梯，沿着走廊经过西面一座空无一人的



岗亭。在离开之前，先在岗亭拾起有用的物品，随后熄灭火炬。在大厅的尽头，有一个机器人和弓箭手不停地巡逻着，注意避开机器人，使用苔藓箭减轻走路的声响，击昏弓箭手并将他拖到黑暗的角落里。

现在朝东北方走，来到楼梯旁，走上楼梯直到最远端，随后紧贴西面的墙壁打开房门，朝铺设瓷砖的地面上射出苔藓箭，随后小心地走过。一个摄像头有可能会发现你，不过只要你的动作够快，在进入北面

房门前将不会惊动任何守卫。进入房间后仔细观察四周，你发现自己已经置身于一个主要的安全控制室了。关闭所有摄像头，返回刚才报警的房间。

在房间的三个角落亮着三盏灯，按照自己的需要依次关闭每盏灯下的开关，之后你就解除了这间展览室中的警报系统了。注意你不可以同时关闭两盏以上的灯，否则同样会触发警报。在警报室的北侧和南侧间有一条横梁，朝横梁射出一支藤箭，沿着藤条爬上横梁——横梁可通往每一个展览室，察看三楼的平面图，来判断拥有不同墙壁颜色的房间属于哪一间展览室。当你要进入一间展览室的话，要先关闭警报系统，出来之后再打开警报系统。



要进入位于三楼东南角的一个最大的展览室具有相当的难度。在进入展览室前，务必熄灭走廊上的灯笼，为你的行动提供必要的黑暗掩护。使用开锁工具打开两扇门就可以进入了。在你的另一侧，站立着一个弓箭手，可以使用闪光炸弹和铁锤摆平他。在展览室内还有一个相当难缠的机器守卫，你只能在其必经之路上铺设一个地雷来炸毁它，而后在房间里拿到培养器后，返回底楼从正门离开。

任务十五

当你来到C 区后，乘坐升降机到上面一层厂房。爬上机器北面的扶梯，并扔下一个你捡到的物品——一个螺栓。之后随着几声响声，从机器顶部出口生产出了一块铁片。而后再乘升降机返回底楼，并进入A区。

在该地区有两名机器守卫在不停地巡逻，你可以使用跳蚤炸弹或地雷来解决它们。之后你需要前往A区东南角的一座不停转动的机器前，随后朝其北面的槽口投入一块铁锭，并爬上机器朝洞口掷入刚才的那块铁片。然后走到机器南面，按下按钮得到另一块铁制物品。随后走到一座演讲台前，从这里朝西走来到D区。在这里可能会有两名机械守卫。先躲在北面入口的阴暗处，朝机器人射出一支响箭，趁它们忙于在四周察看之际，立刻爬上窗户，并朝机器人面前投掷一些跳蚤炸弹。

现在你该来到D区的东面了，走到一座熔炉前，爬上东侧的扶梯，并朝熔炉里投掷那块铁制物品，随后来到房间北面的水池处，朝天花板上射出一支藤箭。爬上藤条，沿着边缘来到东侧的一条小过道上。墙壁上挂着一把钥匙，记得要带走它。用钥匙打开东面的那扇门，然后朝南走打开另一扇门。沿着走廊来到一座升降机前，在你眼前有两个控制按钮，你要选择最北面的那个按钮，启动机器。乘坐升降机下到底下，并朝升降机横梁射出一支藤箭——这样你就可以按原路返回了。

现在可以来到房间东面的密封机器前，将铁制物品投掷到其北面的进料槽，随后回到升降机处，爬上藤条回到上面一层。现在你已经拥有3号铁制物品了。回到D区的西面并进入储藏室——该地区会有更多的机械守卫。

回到D区上面那间你通往升降机所必经的房间，如果你继续沿着房间朝北走，会看见朝向南面的房间。在里面有一个喷泉，只要用鼠标点中它，你就可以恢复全部的生命力。如果需要，你可以随时来此疗伤。

而后从喷泉房间南面离开，沿着走廊一直来到一座金属平台，从平台上可以俯视整个区域——你已经到E区了。爬上东北角的扶梯来到另一座金属平台上，这里有一个摄像头，立刻用火箭将其摧毁——并在地上铺设一个地雷，然后躲藏起来等待机械守卫的到来。当机械守卫被摧毁后，返回到底楼，放下3号物品，按下开关来获得信号指示。随后捡起它，来到机器的北面，按动墙壁上的开关，就可以打开一条通往E区西面的秘密通道了。朝北前进，并注意察看地图，你现在需要去一台蒸汽机处。尽量从大厅最北面绕过去，随后就能看见在你东面的走廊了。

总评 86

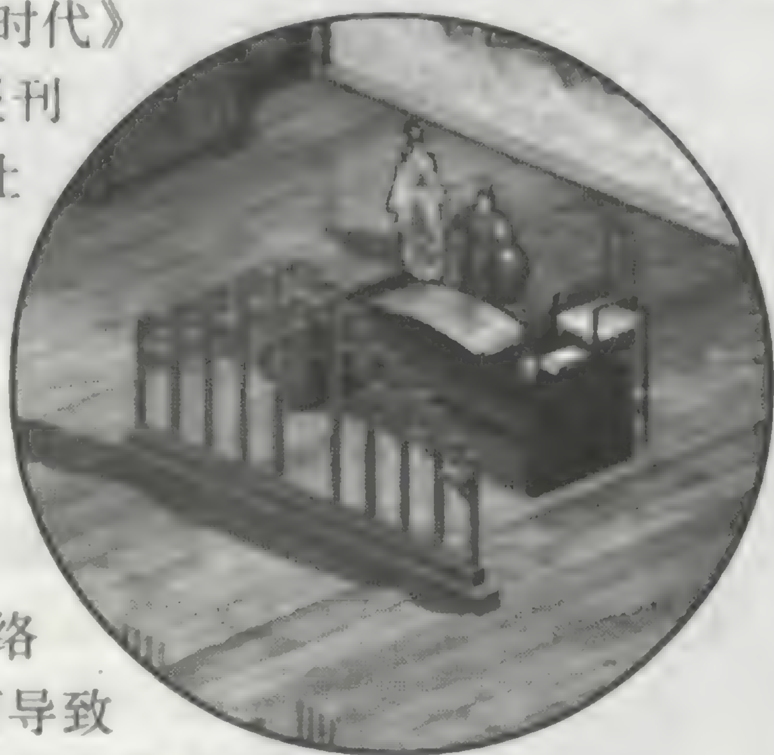
制作	Looking Glass	类型	主视角动作
发行	奥美电子	语言	英文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐





网络游戏，对我们中国玩家说来几年前还是不可想像的。随着我国近年来的网络技术的迅速发展，众多国外的网络游戏如《网络创世纪》、《不可能完成的任务》及《石器时代》等纷纷从以往的报刊杂志上走出来，让玩家可以亲自到网上和同好们一较短长。但由于语言上的障碍，令许多玩家对此望而却步，或不能完全领略网络游戏的乐趣，从而导致一些国内厂商开始开发中文的网络游戏，于是《万王之王》和《网络三国》应运而生。我们在这里向大家介绍的就是第一套完全由国人自行开发的大型网络图形游戏——《网络三国》。



一、能力

灵修：法力换生命力，受方HP+0.2×最大HP。

疗伤：法力换生命力，受方HP+0.5×最大HP。

贯力：法力换饱食度，受方饱食度100。

聚气：生命力换法力，受方HP-0.1×最大HP，MP+50。

奇门：判断增强，受方判断×1.5。

遁术：闪躲增强，受方闪躲×1.5。

甲术：防御增强，受方防御×1.25。

爆击：以法术伤人，受方HP×0.9。

怒杀：加杀伤力，受方杀伤力=原杀伤力×1.2。

疲累：敌方MP下降2成，受者MP×0.8。

蛊惑：受者攻击力大降，受者攻击力×0.8。

毒杀：以法术攻击敌人，受者HP-最大HP×0.2。

华陀：受者任何不正常状态都恢复正常。

强法：受者增MP最大值，受者最大MP×1.2。

强命：受者增大HP最大值，受者最大HP×1.2。

红眼：爆发力大增，受者爆发力×2。

脆弱：受者防御大降，受者防御力×0.8。

定影：受者闪躲大降，受者闪躲×0.7。

幻觉：受者判断大降，受者判断×0.7。

神力：受者攻击力大增，受者攻击力×1.25。

坚忍：受者毅力大增，受者毅力×1.2。

术免：防止所有法术伤害。

铁甲：防御超强，受方防御×2。

开眼：所有小地图全开。

昊光：晚上或洞穴中发出亮光。

无力：受者攻击力×0.5。

减法：被施法者最大MP×0.5。

减命：被施法者最大HP×0.5。

败招：受者被打死时不会扣1/10经验值。

无敌：受者攻击力×1.5。

二、19种绝招

许褚——猛虎出闸（神力+最大HP×0.1）

条件：武士职业，等级需达到80以上。

夏侯敦——浑元一气（强命：最大HP×1.2）

条件：曹国的流士，武力需大于150，并解完交付的任务即可学到。

典韦——横扫千军（怒杀）

条件：曹国的六品官以上，并解完交付的任务即可学到。

司马懿——浩然极光（术免+最大HP×0.5）

条件：曹国的七品官以上，并解完交付的任务即

可学到。

郭嘉——翻云覆雨（蛊惑、减最大MP×0.15）

条件：80级以上，加10个指定物品，并解完交付的任务即可学到。



荀彧——封心诀（蛊惑、减最大HP×0.1）

条件：职业是蛊士，且声誉大于200以上，并解完交付的任务即可学到。

太史慈——满天花雨（疲累、减最大HP×0.1）

条件：所属孙国，且潜力大于150，并解完交付的任务即可学到。

周瑜——天火燎原（毒杀、减最大MP×0.1）

条件：职业是蛊士，级别大于90，并解完交付的任务即可学到。

关羽——云龙八现（攻击所有人的爆击）

条件：所属刘备国家，有官阶，指定物品，并解完交付的任务即可学到。

张飞——灵蛇吐信（脆弱）

条件：刘备的国家的七品官，90级以上，武力大于指定值，并解完交付的任务即可学到。

赵云——电光石火（幻觉）

条件：所有属性皆大于100，加指定物品，并解完交付的任务即可学到。

黄忠——百步穿杨（奇门、减最大HP×0.1）

条件：职业是仙女或女侠，加指定物品，并解完交付的任务即可学到。

姜维——天雷煞（红眼、减最大HP×0.15）

条件：智力及力量需大于120，并解完交付的任务即可学到。

诸葛亮——斗转星移（华陀、加最大HP）

条件：智力需大于150，并解完交付的任务即可学到。

庞统——凤舞九天（定影）

条件：谋士职业且学会斗转星移，并解完交付的任务即可学到。

马超——万马奔腾（两倍的甲术）

条件：所属国家是马国，必须有官阶，并解完交付的任务即可学到。

田丰——三花聚顶（疗杀）

条件：毅力需大于150，并解完交付的任务即可学到。

张辽——流星赶月（遁术）

条件：所属国家是吕国，防御力需大于120，并解完交付的任务即可学到。

陆逊——气震山河（坚忍）

条件：经验值需大于1000万，智力需大于120，必须是八品官以上，并解完交付的任务即可学到。

三、继承系统

玩家自行协调小孩的归属权与教养问题，继承将由与小孩的亲密度决定，最少要90以上。小孩可以再生，但同时最多拥有3个。若有一人先继承而另一个人未能顺利培养小孩，其婚姻关系由于继承之故立即终止，原本的房屋使用权归属于未继承的，未继承的可以买妾继续完成继承，但不能再与其他玩家结婚。若两人都有小孩，其中一人先继承，另一人可继续培养小孩，直到使用继承指令，孩子离家后房屋将消失，继承需有继承令及经验值1000万。



小孩有8个时期共有9天，小孩一天（现实系统时间）为一个星期，到青年期（会有两天）才能继承。小孩继承后从16岁开始算起，继承期有两天缓冲，以免玩家来不及。

小孩每天耗用10万金，钱庄内没有足够的存款时，亲密度、体质、天赋一天下降10点。小孩亲密度低于30时会生病，低于20时会夭折。体质低于30时会生病，低于20时会夭折；天赋低于30时会生病，低于20时会夭折。生病时每隔半小时（系统存档时检查）

所有属性扣5点。小孩夭折会扣1/5点声誉，若有另加1/5点官誉，并需支付葬仪费50万。

小孩的资质和妻子的登记有关，亲密度影响继承，低于90会不能继承。体制影响等级，提升到100时才会完全继承，为90时继承90%，以此类推。天赋



影响属性，提升到100时才会完全继承，90时继承90%，以此类推。以上最高都可提升到120%，也就是说培养得好应该可以超过玩家本身。继承后，官位保留，属性则依据培养情形好坏而定，经验值归0，原等级降100级。

职业倾向将影响小孩继承后成为的职业。男孩会倾向父亲的职业，女孩会倾向母亲的职业，其职业倾向逐日加2。籍由影响职业倾向的物品影响，小物品加1，大物品加2，每日限送3样。可以选择继续二转也可选择转换职业（转换职业能力不变），若不选择二转而选择转换职业，可以在其17岁时再进行二转。

四、官阶系统

九品官至七品官为低级官阶，只能行使“招收国民”和“充实国库”等低级指令，六品以上才能行使高级指令。



六品官任务

接任务对象为皇宫里面的生产担当官。

买入军粮：只能于每日开机后用一次，由玩家去找生产担当官所接的任务（需费5万金1万经验值），担当官会给玩家一个卖粮令，此时玩家要去村落找村长买米。全国共有8家村落，每个村落的价格都不同（每轮回换一次），而且都只能交易一次。玩家要以货比三家的方式去帮国家买粮，在买粮交易成功后，国家金钱和存粮会因玩家的交易而有所变动，而同时玩家的买粮令会换成买粮票。

卖出军粮：只能于每日开机后用一次，由玩家去找生产担当官所接的任务，担当官会给玩家一个卖粮令，此时玩家要去城内找米商。每个米商的价格都不同（每轮换一次），而且都只能交易一次。在卖粮交易成功后，国家金钱和存粮会因玩家的交易而有所变动，而同时玩家的卖粮令会换成卖粮票，玩家需拿着它回去找任务报告师交差，以便换取奖赏。

购入军马：只能于每日开机后用一次，由玩家去找生产担当官所接的任务，担当官会给玩家一个买马令，此时玩家要去城内找马商买马。全国共有8个商店，每个马商的价格都不同（每轮回换一次）。而且都只能交易一次，玩家要以货比三家的方式去帮助国



家买马，在交易成功后，国家的金钱和马匹会因玩家的交易而有所变动，而同时玩家的买马令换成买马证明，玩家需拿着它回去找任务报告师交差，以便换取奖赏。

打造武器：玩家只要拿着矿石和要打造的兵器去找打铁师，就可以帮助该武器加属性。属性最大分三级，每三级所能附加的能力皆不尽相同，打造时玩家需要大量的矿石和金钱，打造时另外要扣国家的锻造技术值，并且打造必须先从+1开始。

以上效果值为累计，以打造的方式，可以延长各种道具的使用寿命，减少日后再增加刀具图的困扰，并让玩家的道具能有各种不同的相性。六品官以上玩家只要拿着矿

石和要打造的兵器去找打铁师，就可以帮助该武器加属性。属性最大分三级，每三级所能附加的能力皆不尽相同。打造时玩家需要大量的矿石和金钱，另外要扣国家的锻造技术值。



订造弓弩： 只能于每日开机后用一次。玩家只要拿着木材和矿石到打铁铺找打铁师，就可以打造弓弩。玩家需要大量的木材和矿石、金钱，打造时另外要扣国家的锻造技术值。

开发矿产： 只能于每日开机后用一次。玩家可以拿物资来开发矿产提升锻造技术值。

五品官任务

要升五品官除了资金和经验值外还要多收功勋值（为了要给玩家带兵，要给官职用）。

升五品官条件——500万金，300万经验值，3千点功勋值，职业需要2转职业。

征兵： 只能于每日开机后用一次，玩家升上委员品官且有官职时，便可拥有兵权。每一个官职皆有其统率士兵数量最大值。而征来士兵的士气值依国家的



总士气值为主，而兵种则必须在征兵时决定，日后要换兵种则必须撤兵重征。

使用指令时，画面会出现现今国家人口数以及自己的士兵数值，玩家可依靠需要对其调整。每征一个士兵国家便会少一人，征兵超过国民上限时，人口不会减少，带兵也不会上升。

部队训练： 玩家升上五品官且拥有兵权时，便可以开始训练士兵。每一个部队都有其耐久和训练值，耐久力便是士兵数，训练值是0，上限依兵数而有所不同，由玩家自行训练。训练一次可加1点，每日开机时需要再扣一成数值。日后玩家若要换兵种时，撤兵重征后，训练值归0。

解甲归田： 只能于每日开机后用一次，玩家升上五品官且拥有兵权时，便需将士兵发放归乡。点选此选项调整视窗，让玩家决定要发放多少士兵回乡，日后要再用兵时则必须重征。

制造箭矢： 只能于每日开机后用一次，选中制造箭矢后，玩家必须拿木材去打铁铺制造箭矢。



射箭训练： 只能于每日开机后用一次（限弓兵部队使用）。

四品官任务

升四品官条件——1000万金、700万经验值、600点勋功值、诸侯印一个，5个当州牧以上的结拜兄弟在线。

阵形学习： 为了让玩家在野战部队对战时，有阵形可以使用，所以玩家要通过任务来学习各种阵法，根据职业不同每个人能记忆的阵法数量也不同。

陷阱工作： 挖掘陷阱，使野战时敌军遭到最严重的打击。战场上己方最多能摆5个陷阱，每个陷阱效果都不同。

研发攻城车： 需收集十等木材各100捆、500万金、10万经验值。

三品官任务

升三品官的条件——1500万金、1200万经验值、1200点勋功值、诸侯印一个，5个当虎贲中郎将以上

的结义兄弟。

人犯特赦（需在皇宫内执行）：只能于每日开机后用一次。可以对俘虏进行特赦，并需花费个人100万经验值，功勋值下降20点。



派遣间谍（需在皇宫内执行）：指派间谍去敌国卧底。按下指令时，会有视窗询问玩家要去哪一国进行间谍动作。选择后，视窗会再询问玩家是否要派间谍忍者过去（需要50万年金）。玩家只要选定后，被派遣的谍报忍者就会在敌国出现以配合八品官的任务。如三品官没指派间谍忍者，则该项目不得执行。

挑战（需在皇宫内执行）：只能于每日开机用一次，是挑战已国二品官的指令。二品官被挑战时，可有两个选项（接受和拒绝）。若选择接受时，则最高将有三人同时进行挑战，被挑战的三品官必须身在皇宫；若该二品官拒绝，其功勋值将下降100。当功勋值低于任意挑战之三品官时该二品官只有两个选项（接受和让位）。

开仓济民：只能于每日开机后用一次。这是一个发放军粮给贫民的指令，每用一次国家民心掌握度会上升10点，但存粮会扣1/10，玩家功勋值上升30点。

同盟：国家声望达到临界值以上时，可以考虑和各国同盟。同盟的方式与结拜相同，有双方的二品官在同一画面上相遇并执行此指令。但若其中有一方国家声望少于临界值时，同盟关系将有机会解除。

断交：进行方式与割席绝交相同。

二品官任务

升二品官条件——200万金、1800万经验值、2500点功勋值、诸侯印一个、5个当光禄勋以上的结义兄弟、职业需要是3转的职业。

提拔官员：可以对七品以下玩家进行提拔，只能每日开机后用一次，需耗费个人100万经验值。提拔一人功勋值下降300（未满则无法行使此项指令）。

晋见皇帝：向朝廷进贡金钱，下限是1000万，每1000万金加1点国家声望。国家声望大于最大值三成时，便可以跟外国结盟，反之将会失去邦交。另外，当声望大于最大值六成时，每一个月将会可能发生有义勇军加入的事件。此时，全国所有兵力将增加一成。只能于每日开机后用一次。

对外宣战：对非我国提出战争的指令，需在皇宫内执行，并同时需要10名有相当官职的玩家同在皇宫里。在玩家们自行讨论作战细节后，便可由二品官点选此选项，此时，将出现所有国家与城池的选项，点选后，必须等候对方二品官点选回复。对方同意后始可开战，并进入野战模式。只能每日开机后用一次。

调整税率：依内定预设值为准，+3以上每日多+1，扣民心掌握度2点；-5以上每多-1，加民心掌握度1点。只能于每日开机后用一次。

政策变换：由国家二品官员决策的国家政策。

五、多余的话

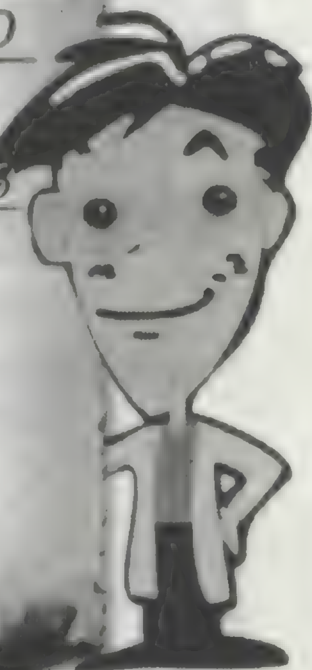
就像本文开始时说的，现在众多的网络游戏给了玩家众多的选择，每个网络游戏里都提供给玩家一个固定的时代背景。而玩家应该怎样把握自己扮演的角色呢？这就看玩家自己的了，终究这个“三国”是架构在网络上的……

（各类交换NPC列表见下页）

总评 81

制作	智冠	类型	图形MUD
发行	智冠	语言	简体中文
载体	CD×2	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



附：各类交换NPC列表

收集师	住置	所需物品	获得物品	效果
垃圾收集师	西凉	垃圾50个	大罗盘	显示房间作用
昆虫师	河内	昆虫20只	臭弹1颗	和脆弱同效果
臭弹收集师	襄阳	臭弹50个、金300万	超级武器	攻击+58的武器
药草收集师	洛阳	药草20个	羊枯之药	和神力同效果
炼矿师	新野(打铁铺)	一至五等矿各20个、金200万	中华防具	防御+52的护具
十等收矿师	成都	十等矿石20个	炸弹1颗	大范围攻击武器
收矿师	建业	二、五、七等矿石各10个	孙子兵法	智力+10
一等收矿师	南皮	一等矿石10个	西蜀地形图	官誉+5
诸侯印师	襄阳	一至五等矿石各10个	诸侯印	升四品官以上的必备物品
柴火商	长安	一级柴火10捆	史记	智力+5
综合柴火商	西凉	一级柴火30捆	表囊书	防御+10
陈登	濮阳	淡水鱼20只	左慈心经	判断+8
左慈	宛	咸水鱼20只	遁甲天书	判断+10
食虫人	邺城	蚂蚁、螳螂各20只	运气丹	200万经验值、金20万
鱼贩	会稽	娃娃鱼、鲤鱼、鲫鱼、香鱼、鲈鱼各5条	渔夫凭证	换取经验丹的物品
海鱼贩	许昌	鲷鱼、鲨鱼、海豚、石斑、鲭鱼各5条	海渔夫凭证	换取经验丹的物品
凭证收集师	成都	渔夫、海渔夫凭证各2个	经验丹	160万经验值
任务物品回收师	成都、长安、建业、襄阳	无	无	回收任务物品
化功师	南皮、天水、许昌、吴、宛	无	无	化掉不需要的绝招
蝴蝶师	建宁	蝴蝶50只	超级护具	防御力+58的护具
贼首收集师	西凉	贼首99个	褒扬令	解决其它任务的物品
运气师	江夏	运气丹50个	超强武器	攻击力+68的武器
生病的老爷爷	汉中	二、四、六、八等柴各20个	家书	解决其它任务的物品
离乡背井的人	襄平	褒扬令、家书	鱼宝、毒灵子各1个	换无敌武器和护具的物品
娃娃鱼人	零陵	娃娃鱼100只	鱼宝	换无敌护具的物品
鱼宝师	桂阳	鱼宝20个	无敌护具	防御力+78的护具
幻蛊佬	永安	毒灵子20个	无敌武器	攻击力+78的武器
毒佬	武陵	蝴蝶、蜘蛛、蝎子各30只	毒辣灵子	换无敌武器的物品

序曲与玩家的选择

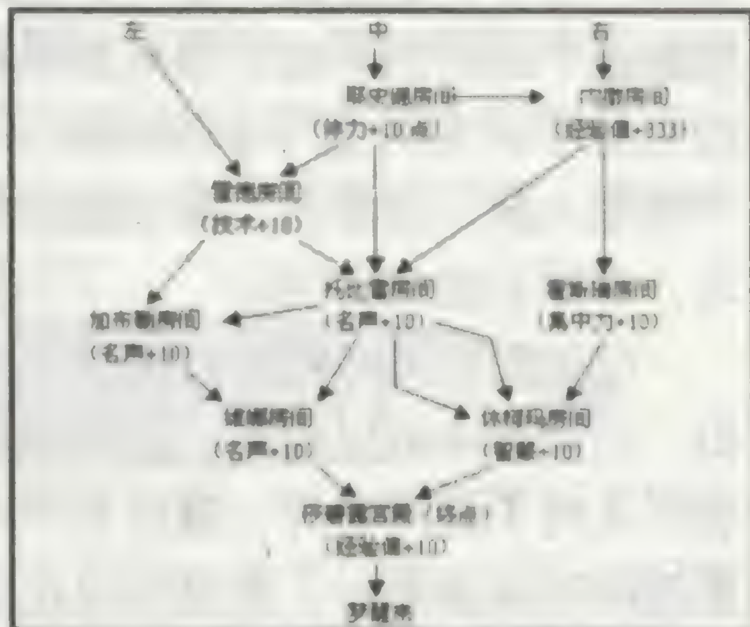
雅乐嘉夷雅村——女主人公艾琳的成长之地。童年的悲伤经历被记忆掩埋，直到近来连续不断的噩梦令她惊醒，甚至在这天早晨昏倒在家门口。青梅竹马



的李扬非常焦急，而抚养她长大的村长艾斯托本因为看到艾琳身上出现的图腾标记而不得不讲出事情的原委。原来身为女魔法师和庸兵的后代，艾琳继承了魔法和剑士的本领，而她的父母却因为这个“非法”的婚姻而受到诅咒，先后死去。艾琳则被父亲的朋友，也就是村长带走，悄悄生活在此。事情不仅于此，艾琳还不幸地成为魔法的试验品，如今她已长大，邪恶的力量也正向她逼来……

这是又一个凄楚而遥远的故事，艾琳将因此不得不离开这个小村庄，以免给雅乐嘉夷雅村带来灾祸。在深夜，艾琳离开房间，漫步到东北角的后山坡，遇见了满腹愁思的李扬，一番长谈，两人将儿女情长深埋在心底，艾琳从此走上了孤独流浪的旅途，远走他方。

作为铺垫游戏背景故事的序曲部分，基本上都是人物对话，长达约半个小时。在艾琳的梦境中，她将要跟随命运的指示，在通往莎碧露宫殿的路上不断选择前进的方向，不同的选择将会导引她进入不同的房间，获得不同的技能点或者经验值。中间分支路线很多，并且有所交错。在这里笔者为各位玩家精心绘制了前进道路图（见下图），大家可以参照一下，以便选择自己的道路。



注：箭头表示各处道路的分支，指向为接着要到达的地方；“左”、“中”、“右”表示一开始遇到的三个分支路，同时也为下面的道路区分了左右顺序。比如在托比雷房间里有四条分支路，其中最右边的两条均通向休柯玛房间。

初涉人世

离开村子后山坡后再也无法回头，艾琳调整了一下情绪，顺便也整理了一下装备，开始向北进发。沿途到处都是小怪物，或者躲避，或



者消灭。首先来到北面最近的一个无名小村庄。考虑到自己目前身单力薄，还无法独力应付未来旅途中可能的危险，艾琳决定在此地休整几天，同时借消灭南面的怪物来积累经验和金钱，进而提升技能和购买冒险旅途中必需的药品。如果金钱有余，能买一些装备就更好了。另外这个村子里有一个小男孩非常喜欢“蜡笔大新”的漫画，希望能给他买一本，姑且答应之，看以后能否办到。

没过几天艾琳就觉得厌烦了，这个小村庄不但破旧，而且连个可以说知心话的朋友也没有。收拾好行装，从村子北面离开，最后费了一些周折才到达北面更远的瑞米里那村。这里虽说比前一个村子大一点，但是既没有酒馆，也没有提升技能点的地方，实在不宜久留。在此处最东边的屋子里，艾琳把定购单交给销售漫画的人，他答应马上把书送到。而中间屋子的女孩雪丽则告诉了她有关小偷“神出鬼没”的事情。再次跟雪丽对话，她说到东南面的艾利斯村庄可以得到更多的消息。雪丽旁边的小伙子则想要艾琳顺便带一封信到艾利斯村。

第一个伙伴——亚斯塔

艾琳看看此地也没有什么新鲜的玩意儿，于是动身去艾利斯村。中途考虑再三还是决定先回一趟无名村庄，看看小男孩拿到书没有，毕竟这是她第一次受人所托。回去后，小男孩果然很高兴，从家里拿了一个“集中力剂”给艾琳，希望能对她有所帮助。住了一晚小酒馆，天一亮艾琳就出发向东北方前进。这次的怪物要厉害多了，有好几次几乎都失去了生存的希望。不过可能是父母在天之灵的保佑吧，艾琳最终还是到达了艾利斯村。

在第一间屋里有个人求艾琳讨回别人欠他的钱，出门后在南边树林里可以找到一个魔法师，他会马上跑掉。在同一位置再抓住他三次就可以逼他还钱，债主的奖励是一件光之护肩，很不错呢。北面的树林里有个家伙不吭气，想来应当是收信的人，只是怎么也无法交给他，只好作罢。在与村民对话时听到了有关一个酒鬼的事，艾琳满腹疑团地进入酒店，不料遇到一个流氓动手动脚，真是不知好歹。而后有个酒鬼出来帮艾琳的忙，一番忙乱，艾琳得知这酒鬼叫亚斯塔。继续与亚斯塔对话，他答应做艾琳的保镖，一同旅行。离开酒店后，艾琳偶然间问起训练所的事情，却不料亚斯塔脸色很难看，他说自己就出生在那里，但是去那里得不到什么好结果。

村子西北角有个象是采药的人，跟他一说话原来是个卖项链一类商品的，看看价格太贵，艾琳没舍得买。闲逛了一段时间，偶然间到了东北面的村外，看见了有生以来未曾见过的雪景，艾琳非常高兴。但是到了泊村后，发现的只是一个已被破坏的训练所。这时亚斯塔不断地要求艾琳赶快走，迫不得已只好回到艾利斯村。在到处找不到别的村子的出口时，最后发现从东南角可以离开。

珊妮雅——神出鬼没的真面目

到达骇利卡乐那，很多人都谈起小偷“神出鬼没”的传闻。同时说到此处东北城堡里的人非常势利，希望有人能教训他们一下，于是两人决定去看



看。到了城堡那儿，守卫果然说这城堡不是一般人可以进去的，火爆脾气的亚斯塔真想与守卫大打一场，但被艾琳阻止了。

在这里，游戏的剧情会出现两种情况。如果在瑞米里那没有打听到“神出鬼没”的消息，玩家只会听到亚斯塔嘀嘀咕咕就没了，否则剧情就会发展到两人再回到城堡，与此同时城堡里传来了爆炸声与吼叫声，接着一个小女孩跑了出来。现在，艾琳和亚斯塔

再次回到酒店，并聊起刚才的事情，猜想刚才的女孩会不会就是“神出鬼没”。

跟村子里所有的人聊天，在东边一个屋子里的男孩因为艾琳告诉他同伴在另外的地方等他，而给了艾琳一个红眼冠，再到西北的一个小屋，屋中的姑娘也会因为感激艾琳而送予一个治疗之盔。

去往南边雅卡里那港口的出口不太好找，看看地图，发现出口就在南面第一间屋子正对的下方。就在二人将要离开时，刚才逃跑的女孩跑了过来，原来她果真是“神出鬼没”，本名却是“珊妮雅”这个很好听的名字。珊妮雅希望能一起旅行，虽然亚斯塔表示疑惑，但善良的艾琳还是接纳了这个小女孩。



一直往南走，一行人很快到达了雅卡里那。跟这里的村民聊聊，没有获得什么有价值的信息，只是有个人说这个村子里有个人长得很象是游戏制作人员之一（这是哪跟哪呀）。东北方的酒店里出售能够永久增加攻击和防御力的道具，虽然价钱很贵，每个就要两万元，但考虑到前面路途艰难，说什么也得提高一下大家的战斗力呀。正当大家为钱犯愁的时候，亚斯塔偷偷跑到一旁玩本地的赌博游戏，规则都没弄清呢，却没想第一把就赢了。这么着折腾了一会儿，居然手头的钱越来越多（利用S/L大法，每次都把所有的钱押上去，基本上你的钱会以两倍的速率增长！如果玩家够耐性，甚至可以让自己的队员达到超强的战斗力！）

无聊的事情做够了，于是大家赶到村子右下方的港口，坐船到海另一边的大陆去。生平第一次看到海的艾琳，因为晕船而情绪低落，因此大家在迫加塞港口下船休息。港口北面有个诗人在“呻吟”，听完他又臭又长的“龟兔赛跑”诗后，得到了一双黑色靴。在与居民的交谈后大家决定前往西边的斯迫拉地思村庄。在路上魔女尼爱诺和另一个魔法师潜伏在一旁，并用魔法使亚斯塔中了毒。

搀扶着中毒的亚斯塔，一行人来到斯迫拉地思。不知名的魔法师也紧跟而至，但艾琳他们并不知道这就是凶手，还拜托他治好亚斯塔。魔法师没有医治亚斯塔，却告诉他们去找落里沙村新来的一位魔法师，不知道这人到底意图何在，但为了救亚斯塔，现在无论如何必须前往落里沙！

骑士修林的加入

扶着亚斯塔到达落里沙后，亚斯塔终于不支倒下了。这时一位金黄头发的骑士走了过来，因为情况紧急，艾琳直接了当地问对方懂得治疗魔法的魔法师在哪儿。尽管这人的回答不清不楚，但他随后拿出一件道具救醒了亚斯塔。亚斯塔非常感激，也由此知道了他的名字——修林。

与修林告别后，开始和村民们闲聊。大家听说有个人天天到墓地痛哭，于是决定到村庄南面的墓地去看看，发现那个人就是修林，一行人在这里听到了有关修林的爱人莎里亚的故事。

无所事事的修林拜托艾琳也让他加入冒险的行列，为了让他从痛苦中走出来，艾琳很痛快地答应了。修林于是先返回村庄作些准备，等大家离开墓地回到村子时，他正等在南面泥瓦匠家的门口。一行四人赶往东北角的魔法师家，在东面的风车旁遇见了一个追逐罪犯的骑士，他请求艾琳送一封急件到雅大里，由于目前不知道雅大里在什么地方，尽管是一封紧急信件，也只好慢慢来了。

巨闻噩耗

进入魔法师的家，艾琳发现魔法师竟然就是昔日故乡的伙伴夏奇，高兴不已。可是夏奇却陷入悲伤之中，他告诉艾琳故乡雅乐嘉夷雅已变成废墟，几乎所有人都被一个叫做易路巴达的魔法师杀害了，只有少数人逃了出来。听到这番话，艾琳因为无法抑止心中的悲恸夺门而出，修林赶紧跟了出去，而亚斯塔继续追问夏奇有关村子及李扬的消息。事情虽然复杂，但是结果已经发生，李扬是艾琳的双子星座，是为了让艾琳避难的代祭品。夏奇还说，只要艾琳没将自己所设的封印咒解除，就不会有任何事情发生，同时他也讲到了自己也逃不过敌人的追捕。就在对话快要结束时，夏奇突然吐血倒地，说有人发现他的存在了，还说要小心深渊的力量……

夏奇的死再次令艾琳落泪，但也使她更加坚强起来。亚斯塔把在夏奇那里听到的话一一转告了修林和

艾琳，但却隐瞒了李扬是为她而死的真相。一行人伤心地离开村庄，在西北方遇见了在斯迫拉地思碰到的魔法师。修林认出这个魔法师名叫凯莎，在十二年前的战场上曾经和他交过手。紧接着凯莎带领一群手下同艾琳等人打了起来。凯莎的瞬间移动术很令人头痛，为了不让他使出魔法，要指挥一个人紧追不舍，进行近身的连续攻击，胜利后凯莎消失无踪。修林考虑到凯莎是十二年前最厉害的魔法师，为了获得有关他的资料，建议最好去魔法师公会，而公会原来就在骇利卡乐那的城堡那边，想起过去发生的趣事，其他几人脸上露出了会心的微笑。

再见吧，珊妮雅

从迫加塞港口回到雅卡里那时，发现一位小姐正四处寻找珊妮雅，原来她是珊妮雅的姐姐萝莉安。就在萝莉安说服珊妮雅回家时，突然闯出一群军人杀了萝莉安。由于事发突然，大家眼睁睁地看着萝莉安被杀而无法营救，悲伤的珊妮雅遂决定接受姐姐的要求回家去。

告别珊妮雅，大家立刻前往骇利卡乐那，追寻凯莎的踪迹。要到达魔法师公会，首先要离开骇利卡乐那村北方入口，然后往左进入另一个入口。到达魔法师公会后，人虽然多，但能搭腔的少。跟南面的女魔法师说话的时候，她抱怨旁边的酒鬼很令人讨厌，后来跟协会会长交谈的时候，也会涉及这个酒鬼魔法师，所以以后要留心了。就在大家接下来打听凯莎的时候，会长一听到凯莎的名字，就变得反常，并警告他们不要干涉他的事情，否则就离开公会，之后就把他们赶出去了。

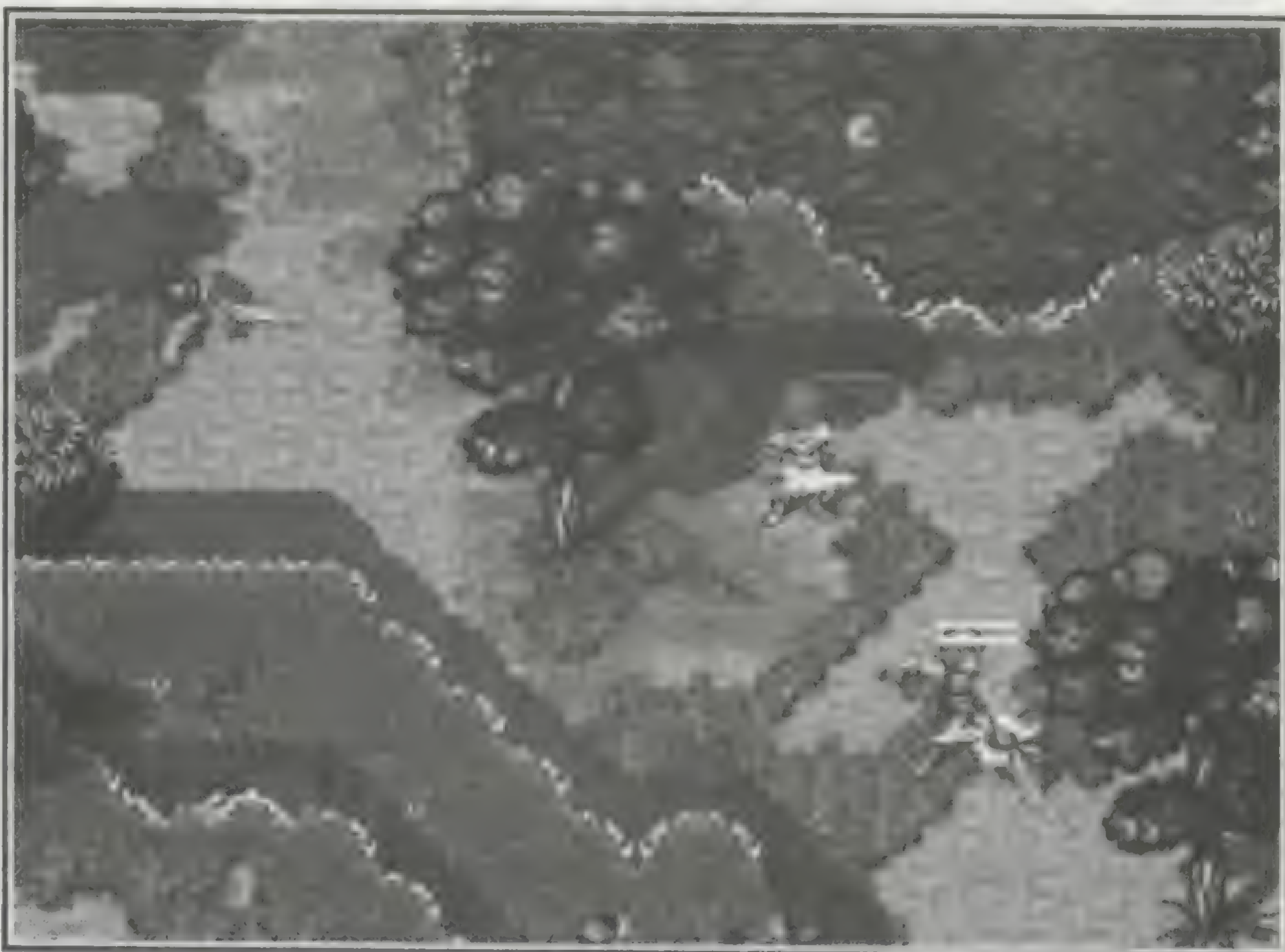
正当大家无奈地站在公会外面失望时，艾琳又听到了当初梦境中奇怪的声音，一个说不出是顽皮还是诡异的精灵出现在大家面前，向艾琳传达了一些宿命的指令，并给了她一把前往沼泽区的钥匙。

再次回到神殿

是否接受命运的摆弄？艾琳的迷惑到了这里更加复杂。从紧挨着的左边的路口出去（需要按行动键V），见到一个大石洞。进入后，展现在艾琳面前的正是在她梦境中反复出现但又从未亲身经历的宫殿。一半是梦境的重复，一半是知觉的感应，艾琳终于走在了她的命运线上。命运的声音仍然如梦境般在耳边响起，它把艾琳称作是“深渊的领导者”，并要给予艾琳更加强大的力量，以便担负起这个责任。

这次要到达终点又需要经过很多的支路，尽管支路分布情况跟开头有所不同，但是如何选择似乎并没有什么不同的影响。到达终点后，艾琳的各项技能大幅成长，服饰也变得比以前更炫丽，同时还得到了非常不错的魔力刀和棉靴。另外最重要的是连攻击形态也会完全改变，可以说战斗力得到了大大的增强。

经此一变，大家直接到了艾利斯村外的附近。往西北走进入艾利斯村，再次到与亚斯塔第一次会面的酒店，这时正有一位小姐在发脾气，因为她想前往落得佩山脉，但没人愿和她同行。玩世不恭的亚斯塔偏偏火上浇油，加以讥讽，于是两人拌起了嘴，直到修林骗说警卫要来了双方才作罢。



大约是吵过架的缘故，就在大家离开酒店时，在门口再次见到了那个小姐，她说出了自己的名字叫爱咪，并为刚才的失态向大家道歉，同时她想询问艾琳等人的目的地。没有任何确定方向的艾琳等人在听说落得佩山脉发现了遗迹后，决定也前往那里。于是她们邀请爱咪一起前往，爱咪很高兴地接受了，同时告诉大家要先离开这片大陆，赶往骇利卡乐那，但是一旁的亚斯塔可是十二万分的不高兴了。

修林神秘的离去

艾琳一行人沿路杀敌，慢慢来到雅卡里那。刚进村就有两位骑士过来要与修林密谈。虽然内容不得而知，可是修林过来后突然向艾琳提出要离开，看看修林的表情，好像不是什么好事，而艾琳的心里不知为什么也有些难过。修林离开后，一行人转而取道迫加塞港前往斯迫拉地思村庄，在这里听完居民有关导游的故事后，前往雅大里。雅大里位于斯迫拉地思的东南方，路线相当复杂，中间大家走了不少的冤枉路，但也积累了很多的经验值。前进时需要注意路标。

千辛万苦到达雅大里，看到一个叫克伦特的少年在与一个导游争吵。导游明确地拒绝了克伦特带路的

要求，并要艾琳等人也不要打他的主意。艾琳等人劝说无效，无奈决定暂时先回到斯迫拉地思。雅大里地方很小，很容易就能找到收信的人，把落里沙村骑士的信交给他，心里的一块石头也算落了地（最后从骑士那里得到一把劣刀）。

到了斯迫拉地思，大家又疲又累，在客店里休息了一晚。第二天在村内四处闲逛，当走到村子西头的时候，听到“轰隆”巨响，大地也在颤抖。众人随即发现了凯莎和尼爱诺在跟一个未曾谋面的老骑士对战。战斗不可避免地发生了，虽然敌人众多，只要大家围住凯莎或者尼爱诺猛打，就能让敌人落荒而逃。胜利后与老骑士谈话，原来他叫凯特尼斯，是个到处游荡的老庸兵，同时他也提出要加入艾琳的队伍，能够得到一位经验丰富的老战士的帮助当然是再好不过了。当凯特尼斯听说众人想去落得佩山脉的新遗迹时，说凯莎等人也正要前往。虽然原因不明，但显然有什么对敌人很重要的东西，大家便决定不管有没有导游也一定要穿越这座山脉。

本村西北角隐藏着《幻舞天使》中第二个迷你小游戏，走进呈菱形摆放的四个木桶中央即可进入游戏。另外在村子中央石梯附近的一个女孩求你找到她家的祖坟，这可真不是一件好差事，只好看着办了。

父女相逢，离合悲欢

再次赶到雅大里，这里的一个赤脚商人卖的东西非常便宜，不妨乘机更新一下装备。在离开雅大里东口时，爱咪脖子上陈旧的项链不慎掉了下来，看到项链的凯特尼斯显得相当吃惊，这时远处传来救命声，于是大家继续前进。

经过了两个怪物众多的地带，几番血战大家都累了，于是找个地方露宿。艾琳半夜到外面查看四周情况，听到一些嚓嚓的声音，紧接着她发现当初不愿帮助他们的导游竟然也在这儿！导游还算礼貌，邀请艾琳坐下。聊天后艾琳得知他的名字叫贾甸。重新回到住地，艾琳又发现不远处凯特尼斯居然紧紧抱住爱咪！亚斯塔也被惊醒，两人不慎撞破这一情景，十分尴尬，凯特尼斯却发出开心的笑声。经过一番细细陈述，误会终于解开——他们竟是父女！因为掉落的项链，使得凯特尼斯认出了失散多年的爱女。目睹此情此景，艾琳和亚斯塔不断祝贺他们的重逢。

早晨起来，大家继续往北面的路进发，最后发现了通往遗迹的洞穴。就在大家进入后，尼爱诺立刻一个人悄悄出现在了洞口，同时满脸忧郁地叹息着……进入洞穴后，发现里面非常阴暗，并有不少传送门，不过由于基本上是单行道，所以不难到达终点。这时艾琳等人见到了易路巴达，从相貌上看似乎并不凶恶。而后易路巴达很快离开，凯莎则召唤出了恶魔。一场厮杀过后，凯莎再度失败，她气急败坏地最后向爱咪发出狠狠一击，凯特尼斯奋不顾身挡下这一击，救出了爱咪，自己却身受重伤。凯莎乘机逃走，艾琳、亚斯塔与爱咪紧追在后。这时身为战友的贾甸出现在凯特尼斯面前，并背着他追赶众人。

追着凯莎的一行人来到洞穴中央，没想到正落入凯莎的圈套，他随即将洞穴入口封闭。凯特尼斯决定亲自爆破洞穴入口，并要大家乘机逃出洞穴。众人的反对均未奏效，他甚至将爱咪打昏。在凯特尼斯爆破洞穴的同时，众人逐一离开洞穴。当最后的亚斯塔和爱咪要出去时，头顶上突然掉下一块大石头，凯特尼斯用肩膀顶住了石头，要亚斯塔快带爱咪出去，目睹



一个父亲的作为，亚斯塔也只好离开。

凯特尼斯的死是每一个人都不愿见到的，醒过来的爱咪因为无法忘却这割肉的伤痛，提出要离开队伍。贾甸临走前的风言风语同样引起亚斯塔和爱咪的愤怒，可是又有谁知道他的心也在痛苦呢？凯莎的尸体突然被尼爱诺带来，悲伤的她为自己未能挽回最后的结局表示歉意，却不料凯莎死而不僵，临死的一击也将尼爱诺的生命带走。想要挽救尼爱诺生命的艾琳从尼爱诺嘴里知道了她也拥有和自己一样的命运——魔法的试验品，禁不住悲从中来，伤心无语。

现在，又只剩下艾琳和亚斯塔两个人了。凝望朋友与敌人的尸体，艾琳无语而伤。死去的人因为将要化作尘土而变得彼此毫无区别，活着的人却还要为公理而奋斗。前往遗迹的道路似乎畅通无阻了，新的敌人阿卡利凯却已经出现。在遗迹的入口，两人发现雅大里的少年克伦特昏倒在那里。不久，醒来的克伦特

说不能再给他们带来麻烦，便自己一个人离开了。

进入遗迹时，传来了阿卡利凯嘲讽的声音，同时大量石怪围住了他们。这时大魔法师贝尔迪（魔法师公会的酒鬼！）也出现在艾琳等人面前，三人要齐心抗敌。就在此时，突然传出易路巴达责骂阿卡利凯的声音，被训斥一顿的阿卡利凯于是放下大石怪走掉。这次战斗中白色的石怪是无穷的，必须将那只蓝色石怪消灭战斗才能停止。

亚斯塔的过去

打死蓝色石怪，一切风平浪静，贝尔迪建议去马地来，并称他发现了通往魔之岛马地来的通道。进入复杂的通道，这差不多算是游戏中唯一的迷宫，数不清的敌人向艾琳三人扑来，加上场景阴暗，真不知道该往哪里走。幸好此处分支不是很多，多绕几次即可到达通道深处，而且这也是一个长时间的练兵过程。到达后贝尔迪暂时先离开，而艾琳则发现修林倒在地上，她和亚斯塔立刻对修林进行治疗，但是醒来的修林拒绝告诉他们事情原由。



从通道出来就是马地来，三人小心地观察着周围的情况，结果发现在草丛中隐藏着忍者和术士。原本就伤痕累累的三人只好往北且战且退，到了最北边，上气不接下气的贝尔迪也跑了过来。然后修林问亚斯塔知不知道山上住着什么人，这个问题竟让亚斯塔非常不悦。

继续往北走，大家发现了一个大热气球，旁边有个怪人路达索，原来他曾是亚斯塔的师父，一时间他没有认出亚斯塔，只是不断问众人是否来送命。然而一旦认出亚斯塔，便讥笑他居然还活着。亚斯塔要众人先离开，独自面对路达索。两人之间的恩怨终于在几句话后爆发，愤怒的亚斯塔被潜藏体内的魔“复利”所控制，而复利则用难以理解的话语和路达索说着决战的话……

艾琳等人走到北边，就在她试图打开面前建筑的大门时，忽然天摇地动，同时伴随爆炸声。听到这种巨大声响的艾琳喊着亚斯塔的名字，赶回亚斯塔所在的地方，却发现路达索已成尸体，而亚斯塔面色苍白地躺在地上。他说了些奇怪的话语，表示要暂时离开，并安慰着伤心的艾琳，一旁的修林慢慢地低下了头。

亚斯塔走了，艾琳觉得自己的心有些失落。修林建议使用旁边移思多落王国的热气球离开此地。气球顺风到了移思多落国的上方，艾琳等人下了汽球后，突然许多士兵跑过来，没有什么言语就发动了攻击。跟这些无理可讲的士兵不用客气，打倒他们后贝尔迪估计王国懦弱的国王出了事，就在大家赶往宫殿的路上，发现了国王的尸体，以及站在一旁的易路巴达和手下的两个魔法师阿卡利凯及佩安特利。尽管死对头就在眼前，易路巴达似乎并不想在此了结宿命，而且他对想要了解过去的艾琳说随时欢迎她的到来，另外两个比较嚣张的魔法师则说他们会在亚乐地亚沙漠等着，随后就消失了。

众人要赶往亚乐地亚同魔法师一战，但是艾琳想先找到亚斯塔，尽管不知道他去了什么地方，但是艾琳凭直觉知道亚斯塔身在何处。再次乘上气球，这一次大家赶到了冰天雪地的泊村，原来艾琳想起了最初认识亚斯塔时，曾经问过他修炼所，但得到冷淡回答的事。在村子南边一间大屋旁，大家真的找到了正在一个人沉思的亚斯塔，在众人的劝说下，他终于回到了队伍，重新担当起艾琳的“保镖”工作。这时如果再跟屋子右边寻找“雪中绽放的香气”的魔法师说话，她会赠送一个青色水晶（一定要在亚斯塔加入后才会得到），使用后可恢复魔法值。

雅乐嘉夷雅之梦想

一行人决定前往雅乐嘉夷雅村——艾琳的故乡。当艾琳到达的时候，一切景物依旧，只是“物是人非事事休，欲语泪先流”。在村子里走着，艾琳又回忆起了小时候，回忆起了李扬。一旁的修林安慰她，并要她好好睡一觉，而亚斯塔显然说不出什么温柔的话，只好对修林说些嘲讽的言语。到了村长家，大家决定好好休息一晚，明天就将所有事情作个了断。在梦中艾琳奇怪地梦到了修林心中的秘密，仿佛自己就是修林一样，与此同时睡在大堂的修林也同样做着这个梦，两人在半夜同时惊醒过来。醒来的艾琳因得知修林的过去而十分惊讶，再也睡不着，于是离开了房间，而大堂的修林这时也不见了。站在门外，艾琳想

起她离开此地的那天晚上的情景，于是很想再出去逛逛，但是也知道自己本该回去好好睡一觉，养精蓄锐。在这里会出现结局的分支点，下面分别讲述。

结局一

艾琳想直接推门进屋休息，但一瞬间福至心灵地走到屋子左边。这时她听到有人在扑腾着打拳，仔细一看，原来是亚斯塔。寂静的深夜，情愫在两人之间增长，亚斯塔终于鼓足勇气向艾琳表白，但是艾琳因为无法把握自己的命运而没有作出承诺，跑回了屋子。

隔天早上，大家全聚集在村子的入口准备出发。这时克伦特走了过来，说他要调查荒废的村庄，然后问是否能帮上忙。艾琳等人只当他是个小男孩，所以婉拒了他的好意。离开村庄，走到旷野的中央时，大家忽然发现明明已死掉的尼爱诺竟然在等着他们！这时克伦特也走了过来，尼爱诺突然到了克伦特面前，艾琳急忙上前阻止。尼爱诺悲伤地说着“若是你的话，一定会这么做的……对不起。”说着一道强光包围了艾琳，两人全都不见了。



艾琳消失后，佩安特利又出现了，他召唤出恶魔要消灭剩下的同伴。这次大家面临严峻的考验，恶魔都很厉害，而且还会有新的出现，只有倾全力消灭恶魔头目，才会结束战斗。恶魔头目是哪一个？不知道，因为所有的颜色和面目都一样，如果有哪一个恶魔半天杀不死，那就对了。胜利后，贝尔迪发现形势严峻，因为佩安特利还没亲自出手。于是他要亚斯塔和修林去救艾琳，剩下的由他来应付。一个糟老头子有什么用，却不想贝尔迪使出了极大神圣魔法阿拉诺斯，在将两人传送出此地区后，跟佩安特利同归于尽。

被传送到远方的亚斯塔和修林被地面的震动和亮光所震惊，心中的仇恨更加刻骨。稍事休息后，两人进入了通往魔之岛的地下洞穴（从地图右上角出去，即可直接进入洞穴），在蜿蜒黑暗的路上他们终于到达了洞穴中央，并利用时光隧道到达艾琳所在的地方。叫醒昏倒的艾琳，她告诉众人说易路巴达刚才一直都在这里，他现在已经去准备最后一个仪式了。当众人正要起身寻找易路巴达时，易路巴达突然出现在他们面前，告诉他们最后的仪式已经展开，并将洞穴的入口炸坏，并说自己的肉体也是祭品之一。

进行最后一战，消灭易路巴达，不要理会那些小兵。

易路巴达被打倒了，他却念起魔提奥咒语，要将所有人淹没在地狱力量之中。亚斯塔冲了上去……流泪的艾琳念起了阿拉诺斯咒语……“慢慢消失的生命之花啊，慢慢消失的肉体之灵魂啊……”

悲伤的咒语萦绕在耳边……

结局二

艾琳调整了一下心绪，径直走向后山坡。来到这里，月光依然皎洁，她的心也随之飞向从前……忽然，艾琳发现老树根下竟然躺着李扬，“李扬！”，她禁不住叫出声来。“艾琳，是你呀！”竟然是修林的声音，艾琳这才发现原来是她看错了。修林好像看透了她的心，向她问起了李扬的事情。艾琳没有正面回答，却向修林说她在梦中见到了他的过去，还有莎里亚，修林神情暗淡下来。艾琳忽然说起了命运与爱情的话题，随即转身要离开，这时修林喊住艾琳，鼓足勇气地说出了那三个字，还说自己再也不要活在回忆里。艾琳同样因为对自己未来命运的无助没有回答，转身离去。

接下来的过程……如梦如幻，再次面对易路巴达的邪恶与反扑。

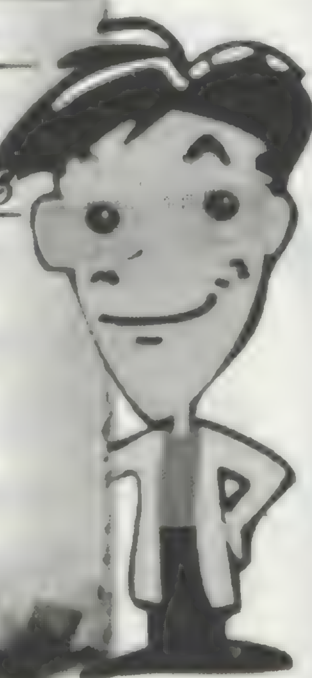
……

这省略号，是否代表着女主角脸上永远无法干涸的泪水呢？“那太古的力量啊……”咒语再度响起，而玩家，又将面对什么样的结局呢？

总评 79

制作	KAMA	类型	角色扮演
发行	华彩软件	语言	中文
载体	CD×1	环境	Win95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



危机最前线

HIDDEN & DANGEROUS

天津 Pliu

两年前以二战题材为蓝本的即时动作策略游戏——《盟军敢死队》推出之后，赢得一片叫好声，那种采用即时场景变化、追求临场反应的玩法难倒了一大片，也吸引了一大片玩家。当初我玩这个游戏的时候，感觉就象是接手一个烫山芋，游戏对玩家智力和反应力的挑战以及由此带来的乐趣是这款游戏吸引人的地方，但是过于苛刻的要求以及有时近乎于变态的战术设计，也让我这等既无多余时间，也无多余精力的玩家望而生畏，故而到了后来不得不放弃。但是这款游戏始终深藏在心里，因为在当时，这款游戏可谓是“前无古人”了，至于能否“后无来者”，到了今天终于有了分晓，捷克共和国不知名的游戏制作公司Illusion Softworks近期推出了一款风格跟《盟军敢死队》很类似的作品——《危机最前线》（Hidden & Dangerous），相信会令不少的特种兵迷们钟情。

从游戏各方面看来，很明显的制作人员从《盟》里得到了启示。首先是游戏的引擎，尽管Illusion Softworks没有采用和《盟》一样的游戏引擎，但是这个被叫做“Insanity”的引擎同样赋予了游戏出众的3D表现，场景画面精细，人物造型细致，而且在不高的系统配置下，同样能流利地卷屏，流畅地运动，可以说毫不逊色于《盟》。

在场景的营造上，由于两个游戏都以二战为题材，共同的敌人都是德国法西斯，也都有发生在德国本地的任务，所以一些建筑风格有相似之处，不过《危》的游戏任务多取自于真实的历史事件，更加丰富和善变。比如这些任务发生在欧洲不同的地方，如意大利、南斯拉夫、挪威、北海和前捷克斯洛伐克，并且还发生在不同的地点，如地下工厂、港口、海上、城市、机场等，所以场景更加丰富多彩，玩家也将体会到更多的冒险，更大的乐趣。

在任务的设计上，《危》的制作人员显然动了更多的脑筋。游戏是以二战时期英国特种部队Special Air Service，即“特别空勤团”的事迹为蓝本，故而他们为游戏设计了六个大的总任务关，分别发生在不同的国家，每个总任务下面还根据情节轻重有不同数目的小任务，让你一步一步地走向最后的成功，这比《盟》单一线路的任务要有趣多了。不仅如此，这六个总任务在历史上都确有其事，比如1943年炸毁德国本地的飞弹地下工厂，阻止了法西斯对伦敦的进攻，以及在1944年时摧毁德国人在挪威的重水工厂，延缓其研制原子弹的进程。可以说，如果历史上这两件事没有成功，那么世界到现在是什么样，还未可知哩。

现在来看看两者具体的战术运用。《盟》的游戏方式大家一定耳熟能详，《危》虽然有所类似，但是更多的还是不同之处。我们知道，在《盟》里你需要指挥一整支特种小分队，并利用队员们各自的长处来突破敌人的防御警戒线，而且整个过程都是以第三人称视角来完成。与之不同的是，在《危》里玩家虽然一开始有八名特种兵，但是每次任务你只能选择四人前往，如果所有人都死了，整个游戏才宣告失败；在执行任务时，你也无法直接控制所有人，你需要给其中三人指定目的地，并有一系列的口令来联络，让他们驻扎观察、前进或是火力掩护，而直接受你操控的队员才是你完成任务的主战力量。

你所使用的道具在《盟》里都有，匕首、望远镜、照相机、各种手雷炸弹、各种近远程武器（包括手枪、步枪、机枪、冲锋枪和狙击枪、火箭筒等），能否克敌制胜就看你如何利用好手中的武器。不过跟《盟》不同的是，游戏里绝大部分时间你都是在第一人称视角，不论你是要搞暗杀、布雷还是扫射。由此我们发现，《危》又给了我们FPS游戏的享受，如果手拿一支狙击枪，相信很多人又会想起DF的战士来。

因为此点的不同，导致两个游戏需要采用一些不同的战术手段，《盟》里面的战术安排几乎到了“穷凶极恶”的水平，尽管也有狙击枪，但是绝对赶不上在《危》里的作用。另外更为重要的一点是，《危》里的敌人更为愚蠢一些，即使听到爆炸声，有的家伙也会置之不理，不知道是谁的错？不过依此看来，《危》的难度要更小一些，大家这次不会被反复的读取弄得神经失常了……

游戏与人生

玩《危机最前线》有感

北京 宵涵

HIDDEN & DANGEROUS

记得小时候曾沉迷于美国影片《加里森敢死队》而不能自拔。影片讲述了这样一个故事：二战



时期几个美国囚犯被军方秘密遣往德军腹地，他们必须完成一系列危险而艰巨的任务，以此作为重获自由的条件。这几个囚犯看上去浪荡不羁，实则身怀绝技，他们勇敢机智，配合默契，如灵巧的蝴蝶一般在布满荆棘的丛林中穿梭，虽然危险重重，却每每能化险为夷；他们犹如冷静的猎豹潜伏在暗处，只要目标出现，便一击必中，决不落空。我对这些敢死队员钦佩不已，甚至可以说是崇拜，时刻幻想着成为他们中的一员。我还曾企图模仿影片中的镜头从二楼阳台跳下去，幸亏妈妈及时发现，才避免了一幕“惨剧”的发生，但少不了挨一顿臭扁……

转眼间十几年过去了，童年的五颜六色已经褪去，留给我的只有灰色和黑色。时间是一块橡皮，抹去了我和伙伴们在树上捉“牵牛”的投入，背着父母在大河里游泳的畅快，撒了双把从家里骑车到学校的疯狂，看到喜欢的女孩时的紧张与欣喜，还有那股永远争第一的不服输的劲头；时间又是一把刻刀，在我的身上刻下了冷漠、消沉、不求上进、对生活失去热情，对前途感到绝望。有时想到过去的我，那个又黑又瘦却浑身总有使不完劲儿的野小子，那个头发蓬乱满手是泥玩得不亦乐乎的邋遢鬼，那个踢球打碎校长玻璃上课老是挨批的倒霉蛋……一种无可名状的伤感便涌上心头，我知道自己身上那些至真至纯的东西已经丢失了，我也曾试图找回他们，结果犹如一颗石子扔在一潭死水里，惊不起一丝波澜。

一切直到《危机最前线》（Hidden & Dangerous）的出现。我是在朋友家中偶然发现这个游戏的，当时闲得无聊，便决定装上玩一玩，本来没抱多大希望，毕竟是一个不知名的小公司出品的嘛，可当我进入游戏以后，一种久违的感觉又回到了我身上。

游戏的故事发生在二战时期,一队英勇无畏的突击队员秘密潜入敌军内部，他们要冒着生命危险去执行一些对改变战争格局意义重大的任务，其中包括营救被纳粹俘虏的英国空军飞行员，破坏敌人妄图制造一种威力无比的导弹以征服世界的邪恶计划，以及找寻对盟军破译敌人的通讯极为有用的译码器……！这情形，怎会有一种似曾相识的感觉……对了！那不正是我梦寐以求的“加里森敢死队”吗？我再也抑制不住内心的激动，抓起鼠标冲入了战场。炸弹在我们身旁咆哮，子弹在我们耳边呼啸，重重危险在等候我们，但我们无所畏惧，我们的目标只有一个——人类和平……当任务完成时，已是黄昏，我长吁了一口气，从椅子上站起来，透过窗户望去，晚霞在天边燃烧，我的嘴角禁不住扬起幸福的微笑，而此时我的心里，则是无比的平静与舒坦。

在我眼里，《危机最前线》是一款不可多得的好游戏。在众多玩家对《Diablo Ⅱ》趋之若骛的时候，我如此赞美它似乎不合时宜，况且目光尖锐的评论家们还会挑出这样那样的毛病，但我仍然坚持我的观点。一款游戏的优劣如何评判，以什么作为标准，莫衷一是。就我而言，一款好的游戏就如一本好书，能授人智慧，发人深思，能与你的心灵产生共鸣。在这一点上，《危》无疑是一款好游戏，因为它帮我找回了我失去已久的本性。

人生不能如游戏，但能从游戏中得到启迪，这就是我对游戏与人生的看法。



在生与死的边缘——《危机最前线》

湖北 小滕

生活在这个和平时代的中国人，很幸运地不曾经历中东的宗教之争、东欧的种族清洗、非洲的贫穷疾病和灾祸、西亚的海湾战争，当然更不用生活在南极洲这个地球上最恶劣的生存环境里，即使最近的威胁，也不过是已经过去的、打了个“擦边球”的东南亚金融危机。虽然也有其他一些小的麻烦，但是并不能影响整个中国的和平气候，由此看来，当代的中国人真是非常幸运。

但是，身为这样的中国人中的一员，又有些“不幸”了。话为何要这样说？试回忆近现代中国的历史，中国人民所经历的苦难是如此频繁而又深重，天灾人祸，连年战乱，为此历史上留下了一个个光辉的名字：林则徐、冯婉贞、谭嗣同、孙中山、李大钊……尤其在八年的抗日战争以及数年的同蒋家王朝的战争，涌现出了无数英雄俊杰光照于世。说到这里，相信现在处于中青年龄的中国人都曾有过这样的心理：做一个扛枪保卫祖国的英雄。这种心理多源于从小就从革命题材的电视电影上结识了各种英雄人物，而且那会儿越南正跟咱们“不清不楚”，相信大家也听过不少老山英雄的事迹报告会，以及更多无名英雄的讴歌。所以，“英雄”都曾是我们的梦想，但是身在和平年代，要实现这种愿望太难了，况且如中越之间的疆界纷争多半已经解决，有人甚至说，现在已经不是英雄的年代了。



“乱世出豪杰”，但是乱世带给广大人民的只有苦难，哪怕成就了豪杰之名。不过社会的发展，科技的进步，给了我们实现梦想的另一种方式，这就是通过电脑游戏来完成。自有电脑游戏以来，游戏玩家就不断发展壮大，中间除了娱乐的需要外，渴望英雄的心理也是非常重要的。不论哪一款游戏，最终都是以胜利为唯一目的，通过打倒对手或者消灭敌人来满足玩家的虚荣和自豪感，其中尤其是以体现个人英雄主义的游戏最受玩家瞩目，比如所有的FPS游戏都或多或少地反映了这一点，还有各类RPG游戏也能让无数玩家流连忘返。

回想过去，以真实的战争事件为题材的游戏格外受到玩家重视，更有真实反映二战历史而且游戏方式独特的《盟军敢死队》在玩家中掀起一片“惊涛骇浪”，玩家将能率领一支特种部队，深入德军后方，执行各种特殊任务。可以说，玩家能够在游戏里体验到梦想已久的冒险滋味，并发挥自己的聪明才智克服种种困难。

就在《盟军敢死队Ⅱ》刚有所消息的时候，捷克共和国默默无闻的Illusion Softworks小组制作出了同样基于二战真实背景、游戏方式也有所借鉴的游戏《危机最前线》（Hidden & Dangerous），通过仔细了解该游戏的方方面面，我才有了上面“一发不可收”的感受（“我对你的敬仰犹如滔滔江水，绵绵不绝……”）。

在此游戏里，玩家同样扮演着一个身怀绝技的特种兵，另外你还指挥着另外三个特种兵（连线模式里可以四个玩家并肩作战）。不过游戏方式跟《盟军敢死队Ⅱ》差别较大，除了两者场景类似外，完成任务的方式并不相同。你要控制的只有一人，其他三人则要你指明地点，他们再根据设定的AI自行前往；同时，你所控制的人物多数时间是第一人称视角前进，手中的武器有匕首、炸药和各种枪支，所以如果玩家是以狙击枪做战的话，一下子你又仿佛进入了《三角洲特种部队》。至于游戏的任务多而不杂，而且非常精彩，比如炸毁德军的新式火箭工厂、营救飞行员、摧毁重水工厂……

所有这些，都是我们曾经在影视片里无数次熟悉了的场景，但对你不同的是，这一次真真正正地是一次亲身的较量，是生？是死？就在你的一念之间，但是无论是死是生，都将使你成为一个英雄。

浅谈《危机最前线》

HIDDEN & DANGEROUS

云南 Dean

对于二战历史，即便我们没有用历史学家和战略家的眼光去分析和评论它，它的一些史实也是耳熟能详了。从小学到中学的历史课本及不计其数的文学作品和电影电视里，我们一遍又一遍置身于硝烟弥漫的战场，见证了它带给人类的深重灾难，同时也思索着它留给人类的启示。现在，一款以二战为蓝本的游戏《危机最前线》（Hidden & Dangerous）又译《隐藏的危险》已经同广大玩家见面了，游戏的制作公司是捷克共和国的Illusion Softworks——一个并不出名的小公司。对于这个名字，相信许多玩家都比较陌生，笔者也是一样。但俗话说人不可貌相，这款游戏无论从选材、构思、图像到声音，都有许多出新出众之处。

先说选材。游戏选择二战作为背景，看似缺乏新意，实则抓住了玩家的心理。游戏由几个总任务组成，其下又分几个小任务，其中一个总任务是营救被德军俘虏的英国空军飞行员，这自然而然地使玩家想到不列颠空战；还有一个任务是摧毁敌人秘密研制的一种威力强大的火箭，历史上也确有其事。当玩家在玩游戏的过程中，会不自觉地将游戏的场景与头脑中保存的二战中发生的事件联系在一起，这样在不经意之间，玩家对游戏产生了一种熟悉感和亲切感，很容易便融入游戏之中，不像有些以某某年后的太空中某颗不知名的星球或是以离奇古怪的神喻为题材的游戏，让玩家感到疏远而难以亲近，更谈不上喜欢了。最近几年好像以金庸作品改编的电影电视剧都很受欢迎，这多多少少和观众对原著的熟悉有关吧。所以从选材上，Illusion Softworks可以说是用心良苦。

一款好的游戏要有所创新，单纯的模仿跟风只会导致劣质品的泛滥。在《危机最前线》的构思上，制作者也是煞费苦心，力求不落窠臼。游戏融合了《彩虹六号》（Rainbow Six）和《盟军敢死队》（Commandos）的一些特点，使其看上去像介于两者之间的一种类型，但更偏向于《盟军敢死队》一些。在借鉴的同时，Illusion Softworks也为游戏注入了一些新鲜的血液，比如以团队为基础的超现实主义作战，掺和了第一人称策略成分的任务，以及第一/第三人称视角的转换等，当然游戏中还有许多新颖别致的地方，玩家可以去细细品味一番。

游戏使用的引擎非常出色，表现出的图形效果也令人十分满意：各种景物——树木，车辆，复杂庞大的建筑物等，都非常细腻逼真，色彩调配也恰到好处，没有生硬之感，使人产生身临其境的感觉；由于采用了动作捕捉技术，士兵的移动更接近于真实，无论行走奔跑还是匍匐前进都自然流畅，简直和真人不差分毫，让人不得不对Illusion Softworks实力刮目相看。游戏中所有武器发出的声音也都令人恐惧地真实，如果你没有看到游戏的话，会误认为正在放映一部战争片。它的环境音效是在我玩过的第一人称射击游戏中最好的。当战斗升温时，声音也随之升高，使气氛趋于白热化；音乐则带有古典的韵味，在将有重大情况出现时，除了音乐以外的声音都消失了，营造出的那种紧张恐怖的感觉犹如在看一部悬念片。

当然，由于Illusion Softworks毕竟不是实力雄厚的大公司，不可能在每个细节方面都做得很完善，但这并不影响游戏出色的整体效果。对二战历史感兴趣的玩家以及喜欢军事题材游戏的玩家，不妨一试，如果不是对游戏特别苛刻的话，我想《危机最前线》不会让你失望的。

补丁铺

天气渐凉，北京那风沙满天的气候又来了。前些日子听说韩国举办了一个跟游戏有关的大会，有点类似于我们的"世博会"、"高交会"一类的东东，据说邀请了世界上很多著名的游戏厂商，再加上最近我们这里很多游戏公司也开始引进韩国游戏，这一切的的确确让我们这些游戏人感到了"韩流"的到来。韩国是从1998年才开始发展游戏产业的，但由于全国上下一致支持，因此其发展异常迅速，大有超过起步较早的台湾省游戏产业的趋势。其实韩国人开始做游戏时的水平也是很差，然而仅仅两年的时间他们的制作水平就普遍超过了我们，这与其政府在政策上的支持和良好的国家大环境分不开的。反观我们这里，虽然有的是编程高手、设计人才，但由于种种原因，游戏产业就是发展不起来，关于"电子海洛因"的争论还在继续，等待我们的还有很长的一段路要走。

感慨之后，还是让我们静下心来看看这一回我为大家带来了哪些补丁吧。不知大家有没有听说"英雄无敌系列"已经出了最新资料片，这次我为大家带来的就是这个最新资料篇的修改器，还有《博德之门Ⅱ》的修改器和《冰风谷传奇》的修改器等。好了，话不多说，还是请大家和我一起入铺观瞧。

北京 老八

《封神榜之英雄无敌》修改器

这是育碧公司推出的一款类似于《魔法门之英雄无敌》的中文策略类游戏。虽然有克隆他人的嫌疑，不过还是有很多"英雄迷"非常喜欢它。这个东东就是它的修改器。

使用方法：直接运行子目录\FSB下的执行文件MSY.EXE，然后进入游戏，在游戏中按下右边数字键盘上的"+"号键就可以将金钱改为无限了。

《封神榜之英雄无敌》官方补丁

如果你在游戏中发现有解决不了的BUG，只要安装上这个官方补丁就应该能解决了。

使用方法：将子目录\MSYX下的文件MSYX.EXE拷贝到\UNION STUDIO\MSYX\中（或你自定的游戏安装路径下），覆盖掉原来的同名文件即可。

《博德之门Ⅱ》属性修改器

Baldur's Gate Ⅱ

《博德之门Ⅱ》是最近一段时间非常值得一玩的RPG大作，像我这样的RPG迷恐怕又要彻夜不眠了。这个东东是它的修改器，希望对那些和我一样的玩家有用。

使用方法：在游戏中按下Alt+Tab键切换至桌面，然后运行子目录\BG2下的执行文件IMPBG2TRN.EXE，再为修改器定义一个热键，接着按下Alt+Tab键切换回游戏。在角色创建屏中，你可以按下定义好的热键，将状态点和小偷技术点设置为最大。不过你要注意，你必须先将小偷技术点设为零，否则修改器可能会不起作用。

《帝国时代Ⅱ——征服者》关卡编辑器

Age of Empires Ⅱ：Age of Kings

这是《帝国时代Ⅱ》的最新资料片，恐怕很多喜爱即时战略的玩家现在正沉迷于这一游戏中呢。这套编辑器的英文名叫作AOK Mod Pack，是一套功能完善的编辑工具，有了它你可以亲自动手创作游戏关卡，而且它也是最重要的《帝国时代Ⅱ》编辑工具。至于原因，是因为你在玩《帝国时代Ⅱ》的众多变形版本游戏时，都需要用到它。

使用方法：先运行子目录\MPS下的执行文件MPSSETUP.EXE，将这个东东安装到你的电脑中，

然后就可以按照编辑器的要求大改特改了。

《英雄无敌历代记——地狱的征服》修改器

Heroes Chronicles：Conquest of the Underworld

著名的3DO公司将在今年年底前陆续推出“英雄无敌系列”的4部续作——《英雄无敌历代记》（Heroes Chronicles）系列。说是续作，其实只在游戏推出时间上算是续作啦。游戏内容则是以回顾“英雄无敌系列”中的著名英雄Tarnum的历史为主线，展现他伟大的一生。在目前3DO公布的这一系列的4款游戏中，《废墟战神》（Warlords of Wastelands）和《地狱的征服》已经可以玩到了。在《地狱的征服》中包含了以英雄Tarnum为主角的8个任务。遗憾的是这里取消了以前比较受欢迎的自由战役模式，全部关卡都是事先设计好的。不过如果你是一个真正的“英雄迷”的话，应该是不会错过这款游戏的。而这个东东就是它的资源修改器，对于想偷懒的“英雄迷”来说一定能派上用场。

使用方法：直接运行子目录\MYS下的执行文件MYST.EXE，然后进入游戏。在游戏中按下以下热键便可实现相应的效果：F6：得到木头；F7：得到水银；F8：得到矿物；F9：得到硫磺；F10：得到水晶；F11：得到宝石；F12：得到黄金。

《恐龙危机》官方补丁

DINO CRISIS

前些日子在新浪网上推出的“龙女”大赛诸位都有所耳闻吧，可惜绝大多数的“危机fans”因为性别问题无法参赛，倒是在咱们特约作者的队伍中有一位拥有参赛的资格，而且她还真的就第一批赶去报名了。在她为争当“龙女”而奋斗的同时，掌柜的我则在游戏中为了生存而苦战，也算是各得其所吧。这里提供的官方补丁可以修正游戏中出现的BUG。

使用方法：1.先确认你安装游戏时选定了安装MOVIE（209M）至硬盘；2.将子目录\DINO下的文件拷贝至游戏的MOVIE目录中（如：D:\CAPCOM\DINOCRISIS\MOVIE\）；3.运行MOVIE目录中的PATCH.BAT进行安装；4.删除PATCH.BAT文件。

《冰风谷传奇》角色编辑器

Icewind Dale

这个东东是《冰风谷传奇》的完全角色编辑器，它可以编辑人物的熟练度、反抗力等，还可以编辑人物的物品、魔法及其它各种你能想到的属性。除了可以编辑所有物品外，这个东东最大的优点还在于它可以显示出每一个物品的图片和文字描述。

使用方法：直接运行子目录\SHADOW下的执行文件SHADOWKEEPER.EXE，然后按照要求找出你的存档文件，接下来你就可以大改特改了。

《笑傲江湖》1.07升级补丁

记得上一回我为大家带来了《笑傲江湖》的无敌存档，这一回我又为大家带来了它的1.07版补丁，它解决了以下几个问题：1.少林寺机关存档没纪录的问题；2.Voodoo卡出现白色贴图的问题；3.卖错道具的错误；4.与镇墓兽、桃谷六仙打斗会跳出游戏的问题；5.出现猴子的问题；6.战斗连续按键造成当机问题；7.读取存档后容易跳出游戏的问题；8.战斗时某些特定招式容易跳出游戏的问题；9.田伯光一直停留在队伍内的问题。

使用方法：直接运行子目录\SWORD下的执行文件SWORDMAN107.EXE，然后按安装要求进行安装即可。

《生化危机Ⅲ》无敌存档

Resident Evil Ⅲ：Nemesis

《恐龙危机》还没有打完，《生化危机Ⅲ》就又出来了。掌柜的我有幸找到了它的无敌存档，就立即给诸位玩友拿了过来，希望大家用得开心。

使用方法：将子目录\SHWJ3下的文件拷贝到游戏安装目录下即可。

《网络三国》1.04版升级补丁

《网络三国》是最近比较受玩家们喜欢的图形MUD，游戏背景就设定在汉献帝末年，各诸侯拥兵自重，画地为国的战乱时代。一般三国游戏都必须先选择一个时期，但由于这是一个网络游戏，所以在设定上汉献帝是一直存在的，而知名的诸侯也不分时期的同时存在于这虚拟的世界中，这可真是一个混乱的三国世界啊！这个东东就是它的1.04版补丁，玩家可以使用它改正游戏中的一些错误。

使用方法：直接运行子目录\SG下的执行文件UPDATE104.EXE，然后按照它的要求去做就可以了。

本期补丁均收录在《大众软件CD》2000年第12期中

秘技屋

上海 游趣创作室：疆鸿

巫师与武士

Wizards & Warriors

无限金钱：游戏开始时，玩家最多可以创造18名角色，每个角色有200金钱。当玩家创造18名角色后让他们全部加入你的队伍，取走他们的金钱，再取消那些角色，如此重复以上步骤便可以获得无限金钱了。

赛普特拉战记

Septerra Core

在游戏中按下F12键，再输入字符串imarealweenie，而后每次按下F12键并输入以下字符串可到相应的秘技功能：

enemies：列出敌人的打击点

sight：显示视线

spy：显示调试数值

makethemstopmommie：敌人不会攻击

hidetext：关闭说过的文字

fps：显示刷新率

mapmaker：以BMP格式显示地图

Ctrl_F3：取得胜利并赢得点数及金钱

血色苍穹

Crimson Skies

隐藏菜单：在主菜单用鼠标右键单击麦克风，即可出现隐藏的菜单，可选择任意关卡。

博德之门Ⅱ

Baldur's Gate Ⅱ

在修改之前建议先将重要文档做个备份，然后用任何文本编辑器打开Baldur.ini文档，找到以下的参数行：[Program Options] 输入Debug Mode=1。保存退出，以后在游戏中只要按下Ctrl和空格键便能开启控制台，再输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

CLUAConsole:SetCurrentXP(amount)：给当前角色或者小组以指定的XP（注意上限是2950000）

CLUAConsole:AddGold(amount)：得到金钱

CLUAConsole:CreateItem("物品代码",数量)：得到指定数量的物品，例如要得到指定数量的卷轴，则输入：CLUAConsole:CreateItem("scrl75",100)。物品清单：

chan06：Drizzt's +4 Chainmail

leat08：镶钉皮革 +3 影子盔甲

plat05：全板 +1

helm04：护卫头盔

shld04：中型盔甲 +1

shld06：大型盔甲 +1

shld17：小圆盾 +1

ring07：防御戒指 +2

ring08：魔法戒指

brac14：护带 AC 4

clck02：护身斗篷 +2

belt06：巨人强度的腰带

boot01：加速靴子

staf08：武杖 +3

hamm08：战锤 +2

sw1h09：短剑 +2

sw1h40：玫瑰刀(长剑 +3 +2Cha)

sw1h49：忍术 +1

sw2h09：战刀(2-H sword +4)

bow18：短弓 +2

bow17：长弓 +2

slng03：投石器 +3

ax1h03：战斧 +2

halb03：戟 +2

英雄无敌历代记——地狱的征服

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

以下秘技适用于此系列的所有游戏。在游戏中按下TAB键后，输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

nwcagents：在每格军队位置增加10个黑色武士

nwclotsofguns：获得所有战争机器

nwcneo：本关胜利

nwctrinity：在每格军队位置增加5个大天使

nwcfollowthewhiterabbit：最大好运值

nwcnebuchadnezzar：无限移动力

nwcmorpheus：最大士气值

nwcoracle：显示隐藏地图

nwcwhatisthematrix：显示所有地图

nwcignoranceisbliss：隐藏所有地图
nwctheconstruct：得到10万黄金和其他资源各100
nwcbluepill：游戏失败
nwcredpill：游戏胜利
nwcthereisnospoon：得到999魔法值以及所有魔法
nwczion：得到所有建筑
nwcphisherprice：改变游戏色彩度

合金装备
Metal Gear Solid

在游戏执行文件后加上命令行参数-cheatenable，在进入游戏时便可按以下键得到相应的秘技功能：

F2：上帝模式
F4：无限弹药
F6：观察模式
F5：正常模式
F7：重新开始本关

心智健全
Sanity

在游戏中按下回车键后，输入以下字符串可得到相应的秘技功能：

MPJUICEME：所有物品全满
MPSHIPIT：显示所有单人模式任务
MPTEDTHEHEAD：无敌模式

模拟人生——美好生活
The Sims: Livin Large

无限金钱：在游戏进行中同时按下Ctrl、Shift、Alt和C四个键，然后再输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

rosebud：可得到1000金
hist_add：在原有的家庭中加入新的记录
auto_level：建筑工具自动确定玩家所需的地面高度
prepare_lot：检查及固定所需的物品
crash：游戏失败
water_tool：令土地变成水
edit_char：设定角色模式
interests：显示Sims的个人兴趣
draw_all_frames off：关闭所有动画
draw_all_frames on：开启动画
map_edit off：关闭地图编辑器
map_edit on：开启地图编辑器
visitor_control：用键盘操控访客

圣章——女神传说

在游戏中输入字符串simplepower 100，再输入spmoney并按下回车键可加1000元，重复以上步骤可反复得到更多的钱。

敦煌

1.无限金钱法

在楼兰城内闲逛之时，在城东遇到曾卖我兰儿之人，刚见面他就被我一身戎装吓倒，连忙求饶，并将把我赎兰儿的玉佩卖得的500两银子原封奉还。看到他的可怜样，我也就饶了他。接着我进了旁边的屋子，等我出来时，发现他还在，就想问他点事，谁知他记性不好，又给了我500两银子。后来我往返数次均是如此，于是乎……（哎，想来他还是我媒人呢，没他我怎能遇上我的“兰儿”，现在又……老天，你就当没看见吧！）

2.无限经验值法

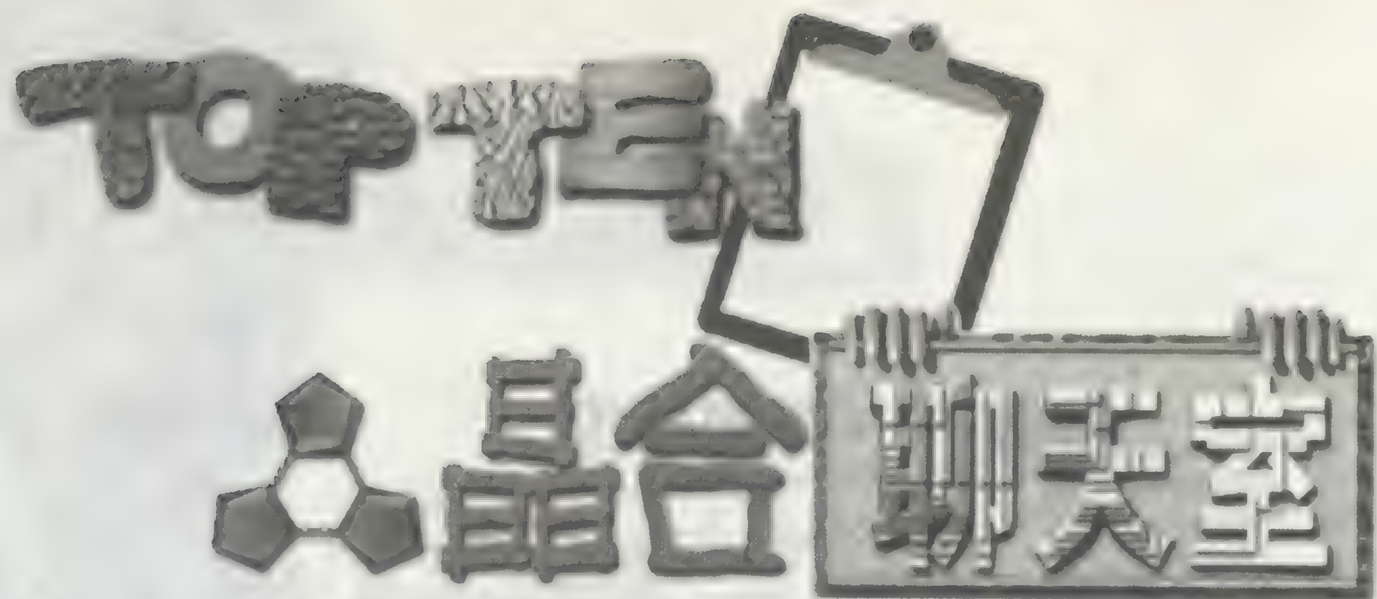
我和兰儿刚要离开楼兰时，不幸遇到风沙，兰儿又晕倒，被朱王礼赶上。兰儿落到他们手里，我只好听朱王礼的，自己到兴庆去。在路上，我遇到了一种以前没见过的敌人，只见他身着蓝白相间的大褂，一件黑色披风，整个像个道士。他攻击力小得很（每打我一下减一点生命值），我刚开始还不知他是干嘛的，后来才发现他能使人复活（不过别指望他会救你）。于是我引他到他同伴那儿去，接着……我砍！我砍！我砍砍砍！只见我的经验值……^O^MY GOD！兰儿，我会变得很强壮去见你的！（对了，别怪我没提醒你，别带他到一堆死人那儿，不然……）

中华英雄

在游戏中键入以下字符串（战斗中无效），再按一下Enter键便可以启动秘技，若听到一声音效，即表示已成功输入密码。

manng：体力及内力完全恢复
waine：等级提升
taroma：关闭随机战斗
rex：打开随机战斗
kelvinchan 获得5000大元
hahaha：获得道具10件

E-MAIL：tianjiao@163.net
http://www.tianjiao.net



又收到要求增加聊天室页数的提议，不过老编似乎还没有点头，总之一切照旧，只是聊天室换了个主人。

这一期是sesa在此当家作主，欢迎各位使用各种礼物、手段来和我套磁儿，sesa原则上接受一切“贿赂”，呵呵。

交代完毕，先坐下来听各位聊天：

1、来自重庆观音桥的无名孩子：

现在临近东京的秋季电玩展了，希望到时你们能派专人（组）去，再带回一些好文章来。

编者按：sesa做诚恳状：亲爱的老编，读者都建议了，就让我去吧，我们的确需要金牌密探打入到国外电玩展中收取最新情报。当然可能的话我还想去京都看看樱花。（sesa头顶被老编惠香状大锤狠敲：白日做梦！还外带白痴概念：樱花是这个季节开的么？）

2、高三学生 gdi

我有一个好消息和一个坏消息。坏的是：对一再跳票的“暗黑Ⅱ”只能等待。好的是：盗版暗黑Ⅱ不好卖，辉煌专卖店预定正版的人有三千多，要搞到世纪版就必须早点来，晚则悔矣。另外，猜到了“暗黑Ⅱ”盗版不好卖的原因：正版送的好东西多，并且在暗黑Ⅱ出来之前有许多好游戏推出。

附注：“gdi”这个名字我小学四年级就开始用，曾经怀疑WESTWOOD盗我的版。

编者按：看来晶合也要多送点好东西给各位了。还有听说过一个有关WESTWOOD的解说：gdi = God Disapprove Imperialism（上帝反对帝国主义）。

3、河北 Doctor

星际墓志铭：先生一生清贫，独有一好，便是游戏，游戏之中又首推星际。先生初用人类，无所成；后学用神族，亦无获；最后转用虫族，无人问津（太……弱了，没人和他联）。一日，心潮澎湃，与一电脑战之，乃卒（Doctor：据说是心肌缺血）。

星际数羊版：某星际迷失眠，夜哼《睡在我上铺的兄弟》，上铺大恚，告之数羊。但闻“一只羊，两只羊……”音渐小，上铺窃喜，以为成功。但到200只时忽止。上铺不解，问之，答曰：“到人口上限矣。”

编者按：那个墓志铭好熟悉啊……当然是讽刺庸医的版本，Doctor兄这次报仇了。数羊应该是原创了，掌声鼓励，啪……啪……啪！（拍死了快入冬还不肯死的蚊子一只）

4、广州 王若琳

千呼万唤，终于熬到头了。盼望已久的“明星志愿2000”终于现身于软件专卖店。这是怎样的一次经历啊，我必须经过七七四十九关，受尽盗版的引诱，时间的折磨，还在欲哭无泪、投诉无门的情况下，等了足足两个月——还是暑假那金子般珍贵的两个月，真是“磨练”意志啊！

神啊，请您看在我支持正版软件的份上，让我好好地在开学后那仅有的一点

儿闲暇中，尽情地享受“明2000”带给我的欢乐，同时不漏掉学业，阿门！

编者按：确实是磨练，希望以后正版游戏出现大大晚于盗版的现象能有所改观。对这位同学坚决支持正版的精神表示鼓励，不过我可不是神哦，还是自己鼓励和监督比较有效。

5、杭州 sprite

“星际”将是继“仙剑”后的另一个奇迹，我坚信。

……就像满天星，都跃进大海里，我被放逐的心，要往哪里去……

……吾心，已属于她——星海……

……For ever……

6、北京 法子

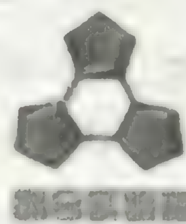
当大家都沉浸在“暗黑Ⅱ”、“轩辕剑Ⅲ”等国内外经典游戏的世界里时，在某个角落中，有个厌倦了世俗的男生默默地玩着《心跳对战方块》……

7、河北 韩文涛

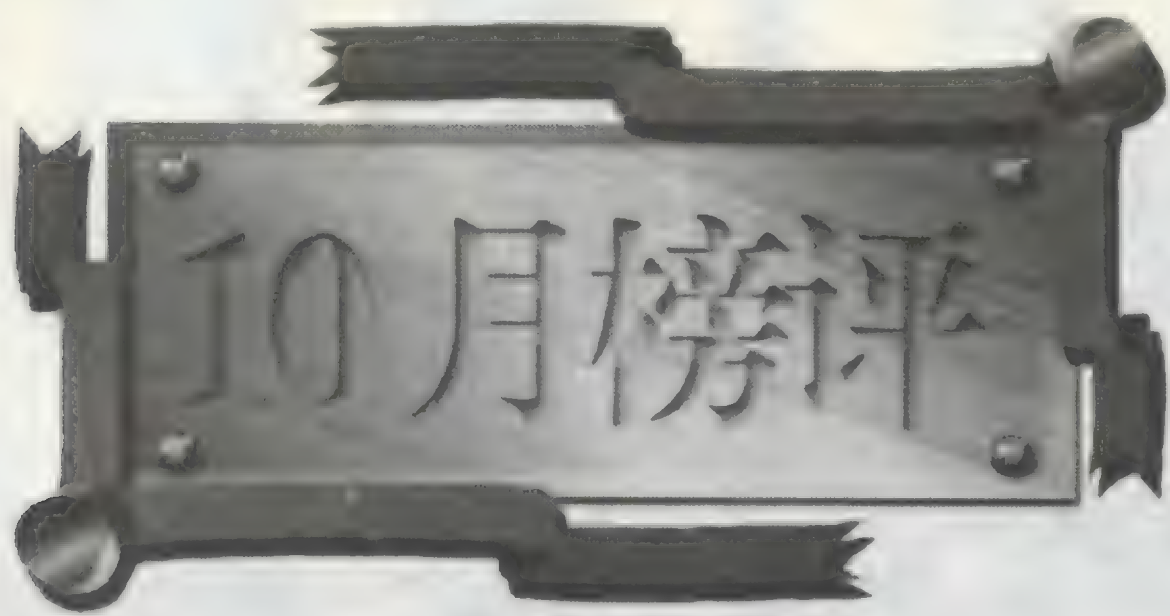
仙剑！仙剑？仙剑……曾几何时，我还是一个大菜鸟，在我梦中出现的便是它。虽然在我耳边经常响起“仙剑老了”、“仙剑应该退下来了”的话语，但我并不在意，因为我知道，酒越藏越醇。它用不着我担心，我会默默支持它到我老了，老到玩不动了，我也许会不玩，但我会支持它的。

编者按：弱水三千，只取那独独一瓢的感慨呢！好像听到那首林忆莲的《至少还有你》：……全世界都可以放弃，至少还有你，还有你……感动哦，tears。

晶合实验室 sesa



TOP TEN



时维九月，序属三秋，当拿着最新一期榜单时，窗外阵风早已载满寒意。从这个窗户向外望去，实在感觉不到和去年的这个时候有什么不同，好象时间只是绕了一个圈子，然后又回到了起点。只是手里这和去年大相径庭的排行榜在不断提醒我，时间永远走在我们前面。

其实，除了窗外的花草树木和面前杂乱无章的办公桌，变化还是有的，而且不小。两年前，晶合实验室的成员除了数额残忍的话费和网费外最惧怕的就是写榜评，主要原因在于，那时的榜上游戏一个个都会站桩，别说新旧替换，就是让它们做做内部调整都难，榜评自然不易。于是乎，众人轮流上马，强作笑脸，对那些难得的风吹草动大加评论，而雷打不动的龙虎榜则居高临下冷眼看着众人走马灯似地乱转。“两年河西，两年河东”，可能是排行榜被众人的苦楚所感动，终于在潜移默化中也随着翻滚起来，直到现在总算有了“日新月异”的成就。一旦排行榜的更新加速，榜评自然就容易写一些，于是我们惧怕榜评之心渐去，而换之以别的苦难（现在看来，苦难是注定的了）。想想过去那折磨人的“死”排行榜，现在真是欣慰，借用两句古诗：问渠哪得清如许，唯有源头活水来。

说了这么多关于“变化”的事，也该说说游戏了，不过我不想对比它们的上升下降，只就上榜游戏本身评论一番吧。

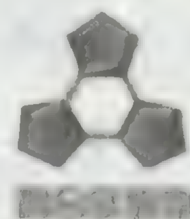
从习惯上，笔者喜欢把游戏分为“国产”、“欧美产”、“日、韩产”以及其它。看看前十名中的欧美游戏，《暗黑破坏神Ⅱ》、《星际争霸》、《最终幻想Ⅷ》、《魔法门之英雄无敌Ⅲ》……这都是不用说的力作，其魅力有如滔滔江水，连绵不绝，天下共仰之（是不是有点过了）。只是《网络创世纪》和《模拟人生》这两款游戏凭借的是其独有的特点。《网络创世纪》作为目前最成功的网络游戏代表，进人国内并没有太长时间，但对于国内刚刚兴起的网络游戏来说无疑是强大动力，通过它培养出了一大批网络游戏爱好者，而对于《网络创世纪》本身，在海外已是风烛残年的它在国内又得到了生命的延伸。电脑游戏历来充斥暴力，“摧毁”几乎是所有游戏中最常做的事情。可MAXIS偏偏热衷于“建设”，从当年的《模拟城市》到后来的《模拟农场》、《模拟直升机》，MAXIS象是在告诉人们“创造”的乐趣永远大过“摧毁”。正象你在游戏中损毁再多的物品也不如杀掉一个人感到震撼，建设再大的城市也不比塑造人生来得有趣。《模拟人生》让玩家在塑造生命的过程中寻求最大的乐趣，玩过之后又不禁令人疑惑自己的人生是由谁来摆布的。象是《网络创世纪》和《模拟人生》这样的游戏，并不是凭借综合实力而是依靠自身特有的魅力换取到现在的地位，正所谓“一招鲜，吃遍天”，这样的游戏可能最终命不长久，但就如流星划过夜空，虽只一瞬，却足以照亮宇宙。

《仙剑奇侠传》和《轩辕剑Ⅲ》两款仅存于前10名的国产游戏为我们保存着稍许颜面。《仙剑奇侠传》的老脸我是早就看腻了，但它“千斤坠”的功夫倒真忒了得，以致我时常怀疑是它不想下来，还是有人死死抱住大腿不让它下来。《轩辕剑Ⅲ》倒是称不上“古老”，但如果你悄悄用手指头把那个“Ⅲ”盖住，嘿嘿，怎么样？年纪不小了吧？虽然《轩辕剑Ⅲ》发行不久，但还是那个久远的题材，如果再不学会创新，国产游戏就只能继续依靠《仙剑奇侠传》练“千斤坠”了。

本期前10名的最后两位是两款日本游戏。《大航海时代Ⅳ》和《三国志Ⅶ》都是有历史的系列作品，而我们欣赏的日本游戏也集中在这两个系列上，看来日本人也要努力了。不过，似乎日本人越发对PC游戏不感兴趣了，好在笔者也不指望靠日本游戏强国。说起这两款游戏的制作者光荣公司，可谓“大牌”，放眼TOPTEN前10名中，哪一个不是名声煊赫。细究起来，都有些搞不清是因为作品受欢迎所以公司名声就大，还是公司名声大致使作品受欢迎，应该是互相滋长吧。

游戏多多，精力有限，看看窗外，除了太阳西斜外依旧没有变化，我也继续在这里一边评析着来往的游戏，一边等待时间转到明年的这个时候。

晶合实验室 晨



第三季度幸运读者

上海 李文刚	浙江 斯韦华
北京 姜 蓝	上海 俞懿娜
甘肃 李 鹏	河北 董汉卿
广东 彭亨德	江苏 马 力
山西 冯和平	浙江 张 华

以上读者中，上海读者**李文刚**获得了本季度特等奖，他将获得一款由**北京晶合顺达计算机公司**提供的i740**显卡**一块，其余读者将获得由**北京新天地多媒体**提供的**《虚拟人生》简体中文版**一套。

TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
暗黑破坏神Ⅱ	2590	1	1	3	1	BLIZZARD
星际争霸	2177	2	2	28	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1964	3	7	60	1	大宇
轩辕剑Ⅲ	1791	4	3	9	1	大宇
最终幻想Ⅷ	1592	5	9	7	4	史克威尔
网络创世纪	1388	6	6	11	4	ORIGIN
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1274	7	4	17	1	NWC
模拟人生	1160	8	13	7	7	MAXIS
大航海时代Ⅳ	1031	9	8	12	1	KOEI
三国志Ⅶ	975	10	12	6	8	KOEI
帝国时代Ⅱ	968	11	11	16	9	MICROSOFT
生化危机Ⅱ	875	12	14	16	4	CAPCOM
网络三国	851	13	NEW	1	13	智冠
雷神之锤Ⅲ——竞技场	849	14	10	9	10	id SOFTWARE
极品飞车——保时捷之旅	837	15	17	5	15	EA
大富翁Ⅳ	778	16	16	23	1	大宇
家园	710	17	15	10	10	UBI
三角洲特种部队Ⅱ	678	18	19	8	14	NOVALOGIC
笑傲江湖	677	19	18	2	18	昱泉国际
金庸群侠传	639	20	20	46	3	智冠
可爱小猫咪	608	21	NEW	1	21	华义国际
剑侠情缘Ⅱ	501	22	NEW	1	22	金山
明星志愿Ⅱ	497	23	22	7	11	大宇
最终幻想Ⅶ	491	24	27	22	14	史克威尔
足球99	460	25	28	20	5	EA
命令与征服Ⅱ	341	26	23	11	7	WESTWOOD
盟军敢死队	319	27	25	25	1	PYRO
黑暗王朝Ⅱ	243	28	NEW	1	28	AURAN
大刀	237	29	NEW	1	29	EIDOS
弥塞亚	207	30	NEW	1	30	Shiny

本期选票在插二十三页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1.暗黑破坏神Ⅱ [1968票]
2.星际争霸 [1678票]
3.轩辕剑Ⅲ [1568票]
4.仙剑奇侠传 [1327票]
5.最终幻想Ⅷ [1123票]
6.网络创世纪 [1017票]
7.魔法门之英雄无敌Ⅲ [798票]
8.模拟人生 [750票]
9.大航海时代Ⅳ [704票]
10.三国志Ⅶ [637票]

十月幸运读者

深圳 李凡星　江西 胡邦宁　北京 孙 颖
湖南 宣 兆　山东 康 鹏　陕西 蓝天翔
陕西 朱伯尘　河北 齐雪峰
福建 黄元明　北京 吕京京

以上读者将获得由**北京新天地互动多媒体**提供的**《铁路大亨》简体中文版**一套。

Canon

BJC-2100SP
因　特　网　打　印　机



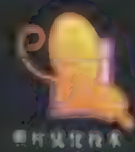
i世代 因特网世代



畅游因特网空间　尽享无限乐趣

佳能BJC-2100SP与您畅游因特网世界。轻巧时尚的设计，配合双平台使用功能，适合任何操作系统使用。更具专为因特网打印而设计的图像优化技术及其他特殊打印功效，让您轻松打印网络世界里丰富的资源和精彩的图像，尽享网络互通的乐趣和便利。











能打印机热线中心

京　电话：(010)85298468　传真：(010)85298622　**上海**　电话：(021)58773700　传真：(021)58767758　**广州**　电话：(020)83878323　传真：(020)83870505

能打印机中国主代理

想神州数码有限公司 外设部　电话：(010)88097620　传真：(010)88097907　深圳市骄达实业有限公司　电话：(0755)2709333(总机)　传真：(0755)2709339　深圳市[illegible]能实业有限公司

话：(0755)3796678(20线)3796108 传真：(0755)3796208　北京佳都国际（集团）有限公司 电话：(010)68715800　传真：(010)68715805

欢迎访问佳能中国主页：http://www.canon.com.cn

晶合互动 数字娱乐新动力

2000 年 11 月上市
简体中文版
48.00 元









新形态动作冒险游戏
两个角色任你选

一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，
而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。
这几乎是不可能完成的任务，
除非你能发现你心中的神秘力量……

法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权

北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

捍卫总动员

Battle Commander

你会选择哪一方?
是捍卫家园，
还是夺回家园?

上市热卖中
简体中文版
48.00元

6500万年前，地球受到流星的撞击，大地变成了火海，天空布满了烟尘，地壳移位，臭氧急剧增加，任何生物都无法在这种环境下生存下去。当时地球上的高智慧种族——"战斗者"族，被迫离开家园，到遥远的外太空寻找新的居住地……

6500万年后，地球被现代人类控制着。由于过度使用地球资源，生态环境一天比一天恶化。就在这个时候，当年背井离乡的"战斗者"族又回来了。他们发现现在的地球被这些低智慧的人类破坏地不成样子，非常气愤，决定把地球从人类的手中重新夺回来……



GEOMIND



GEOMIND ENTERTAINMENT制作
圣教士科技股份有限公司授权

北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
电话：010 - 82635558　传真：010-82634615
电子邮件：chanpin@popsoft.com.cn

分销电话：010-82634087，82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮编：100089
电话：010-82634092，82634107

晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有

侠传

简体中文版
市场零售价：88元
上市日期：11月3日



2000年宇宙无敌超级RPG

仙剑奇侠企划呕心沥血改编，
保证精彩绝伦。
惊心动魄的法术特效，
战斗雷霆万钧如临现场。
情境配乐激荡心弦，
享受视、听觉的双重震撼。
八音才子黄文择口白配录，
情感丰富扣人心弦。
十车书黄强华原原着剧本，
情节曲折，诡异莫测。











大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

TRANK software

中青旅创先软件



超级酒店大亨2

歡樂大亨

欢乐动员令，大亨再出击！

3D 漫画造型与真人全程语音

最新策略级大富翁游戏

独特的深度企划，造就优秀的生光表现

10月上市！

29.9元

刀剑笑

谱写武侠游戏新世代

漫画大师冯志明巅峰之作

开创武侠漫画新风范

日前，市场上出现了一款繁体中文版的《刀剑笑》，经查证此版本游戏未经授权，纯属盗版，且碟片含有大量CIH病毒。为了打击盗版（伪正版），切实保护玩家的权益，本公司特别将该游戏零售价格定为49元／3CD，以飨玩家。《刀剑笑》的简体中文版将于十一月初正式发行上市，希望玩家认准商标，谨防假冒。

11月初上市！

3CD
49元

欢迎光临《互动游戏》网站 http://www.tranksoft.com.

中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　传真：(010) 8261
邮编：100086　销售热线：(010) 62617707　(010) 82612745　技术服务热线：(010)62628863




世纪大富翁






gameking

GAMEKING SOFTWARD

GameOne 十月

重彩

让你体会魔法与爱情的世界

女皇騎士團

KNIGHT CREATOR

人脑VS电脑 你不想试试？

脳力大作戰

365日 张柏芝 网上等候您

爱上猫

求婚365

LOVE ONLINE

GAMEONE GM003A COMPACT disc

Www.gameking.com.cn

Www.gameking.net.cn

金智塔深圳总公司
地 址：深圳市华强北路4002号新庭苑B座20楼
电 话：0755-2075320/2075323/2075205
传 真：0755-2075323转内线8009
邮 编：518028

上海分公司
地 址：上海市卢湾区华山路279号
国际广场A1804室
电 话：021-53836604 13023188484
传 真：021-53836604
邮 编：200021

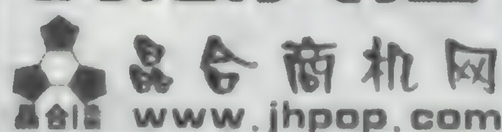
北京分公司
地 址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
电 话：010-62029665 13910034374
传 真：010-62029665
邮 编：100001

重庆分公司
地 址：重庆市渝中区石桥铺
高新园A区国信楼1单元10-6号
电 话：023-68627692
传 真：023-68627692
邮 编：400041

大众软件服务快车

本期广告索引

请您关注 晶合软件专卖店



晶合北京店

晶合北京总店	67164859
晶合现代市场分店	62630299
晶合新城广场分店	67647711-102
晶合新世界分店	四层南侧
晶合垂杨柳分店	67786334
晶合西单华威分店	华威五层电脑广场
晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分店	69202500
晶合安定门分店	86472172
晶合奥尼特分店	63823449
晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093
晶合科苑书城分店	68515544-2095
晶合怀柔分店	69654005
晶合威世情分店	62052901

特约经销商：

西单图书大厦　新街口新华书店　西四新华书店
科技书店　科林斯创公司　王府井外文书店

新店开业：

地址：西单华威大厦五层网络广场

联系人：吴爽、谭亮

经营内容：本店以计算机软件零售、批发业务为主，同时兼营各种计算机耗材。

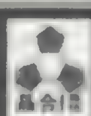
北京总店周末特卖：

为了答谢广大读者朋友对我们多年来的支持，晶合北京店在10月26日-11月25日期间的每周六进行特卖活动，在特卖场上不仅有《大众软件》杂志、光盘和一些经典游戏以极低的价格热卖，还有许多最新的软件，您也可以用意想不到的价格获得。

心动不如行动，每周日上午晶合总店见！

诚征加盟

通信地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
联系电话：010-82634096　联系人：苏立新、张华



晶合软件销售连锁组织独家代理

佳人成对　好梦成双

约会齐秦

在我们以纯净的心情做梦的时候常有音乐声相伴，也许每个人的经历总有相似的地方，我们都曾经喜欢过相同的东西，虽然各人的梦都不相同。

我们大概都喜欢过齐秦，他的声音柔韧如丝，性格却冷傲似铁，歌声里带着执着的深情，让人在黑夜里陶醉，在阳光下梦想。我们买过他的专辑和CD，为看他的演唱会排过长长的队，在他的歌声里为自己流过眼泪，有他陪伴的记忆是有感情的，我们因此而珍惜自己的过去和他的音乐。

即使在有网络相伴的日子，身边的孤独还是需要记忆来温暖，如果你还是选择齐秦，那么这张最新的MP3《流行宝典——齐秦》就算是你惊喜重逢的老情人，起码我在看到它的时候是这样想的。里面收有84首歌，好象是包藏了关于齐秦的所有记忆，也许你可以通过网络把这溢满深情的歌声传送给在世界另一端的你的爱人。

在这张售价只有28元的MP3中，编辑和企划还特别把齐秦的亲密爱人王祖贤的10首歌收录其中，成为一个特别的CD组，让好梦成双，佳人成对，我们也会觉得更有超值的感受。

也许目前在音像店里还找不到这张MP3的踪迹，如果你想得到它可以去软件商店里找找看，或者打电话到（010-82634097）这张MP3的北京总代理公司查询。

期待是会有回报的，齐秦的这张MP3一定不会让你失望，而且同时该MP3系列还将推出“王菲、谢霆峰”、“周华健、林忆莲”等系列专集，你可以耐心等待自己未来的珍藏。



赴约时间：大约在冬季

网上销售支持：8848

剑侠情缘 贰

白金典藏版



全新的产品包装新概念，意想不到的收藏惊喜！

10月底上市的**白金典藏版**是今年畅销的国产游戏《剑侠情缘II》系列游戏的珍藏版本。丰富的内容，完美的音乐，个性化的编辑器，完全满足游戏发烧友不断升级的梦想。另外，附送《剑侠天籁》音乐CD，《剑侠情缘II》精美明信片1套10张，可爱的游戏漫画人物粘贴6张。

☆说明书：采用进口铜板纸、激光照排、全彩色印刷，全新的内容，包括《剑侠情缘II》的详尽攻略指引、《剑侠情缘II》的开发数据、西山居作品精彩回顾、编辑器的使用指导等。

揭晓《剑侠情缘II》新结局 用游戏编辑器做自已独一无二的游戏

完美版新变化：1、修改了主线剧情。2、增加了支线小剧情和神秘的新结局。3、增加了游戏场景中下雪的天气变化，新绘制了小地图，增添了新的武功招式。4、修改了超过50幅的NPC头像。5、游戏平衡度做了进一步的调整。

最精彩的部分还有西山居为《剑侠情缘II》制作的编辑器。玩家可以利用它来编辑个性化的地图、人物。碟中收录的人物原画、游戏背景资料、以及开发环境的照片等一系列宝贵的游戏开发内幕资料，极具收藏价值。

单独市场价 2CD 38元

剑侠情缘贰 白金典藏版之 剑侠情缘贰 完美版

国内著名游戏音乐人罗晓音的个人音乐专辑

收录了被称为"国内著名的游戏配乐师"罗晓音为西山居所有产品编写的配乐，共计60余首。采用MP3压缩格式存放，既节省了空间，又保证了音质。包括《中关村启示录》、《决战朝鲜》、《地雷战》等六个游戏的配乐作品，这可以说是罗晓音先生历年作品的一次精彩回顾。

单独市场价 28元

剑侠情缘贰 白金典藏版之 西山风情

北京分销商：

北京连邦软件	010-62525338
北京万众合力	010-82627435
北京正普软件	010-82624500
晶和顺达	010-82634097
天极信息	010-62770766
北京圣比尔	010-62527962
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82616723
北京育碟苑	010-82613830
联想公司	010-62988888
鸿达电子	010-68745755
天津津科	022-27383000
天津连邦	022-27402940
石家庄连邦	0311-6978123
石家庄正扬	0311-6042237
石家庄鼎新	0311-8611094
太原连邦	0351-4120673
东北区：	
沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
大连最新书店	0411-3634944
长春连邦	0431-5635251
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市赛乐氏	0471-6957968
包头连邦	0472-2132613
华中区：	
武汉连邦	027-87889385
武汉凡高	027-87884793
武汉赛乐氏	027-87877246
武汉天间	027-87874577
武汉外文书店	027-87822818
武汉新华书店	027-83783766
长沙连邦	0731-4457950
长沙德智	0731-4458868
湖南经济	0731-4152999
长沙忠友	0731-4130006
南昌希望	0791-6234342
南昌赛乐氏	0791-6310215
河南连邦	0371-3944977
河南希望	0371-5728136
郑州赛乐氏	0371-3944962
华西区：	
重庆天极	023-63620624
重庆连邦	023-63538239
重庆希望	023-68790930
昆明黑马	0871-5134930
四川连邦	028-5240280
陕西辉煌	029-5530853
西安日月	029-5527602
新疆辉煌	0991-5826655
昆明连邦	0871-4138178
昆明威豪	0871-5144846
昆明棒子	0871-5166051
成都新四方	028-5444147
成都济利	028-5217234
成都赛乐氏	028-5452657
贵阳兄弟	0851-5894210
兰州科创	0931-8262079
新疆华顺	0991-2810057
华南区：	
广州南软	020-87532791
广州骏网	020-87531488
广州黑马	020-87518008
广东连邦	020-87572481
深圳书城	0755-2073276
福州连邦	0591-7811693
海南希望	0898-8511848
广州金碟	020-87569092
广州思富特	020-87509952
广州人高行	020-83790899
深圳连邦	0755-3220641
深圳伊登	0755-3782602
深圳海象	0755-3239334
福建希望	0591-7601824
海口连邦	0898-8540137
南宁连邦	0771-5315399
华东区：	
上海茂立	021--63226198
上海连邦	021-63735610
上海新华书店音像公司	021-63618145
南京连邦	025-3364289
南京探路人	025-4526432
杭州美迪	0571-8271301
杭州南北	0571-8073048
合肥连邦	0551-2822963
上海赛乐氏	021-63743028
南京新高	025-3371350
徐州连邦	0516-5606665
杭州连邦	0571-8853577
济南长川	0531-8559435
烟台金石	0535-6623036
青岛力邦	0532-3884825
苏州沧浪精华	0512-7246529

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层(100086) 电话：(010)62524868-678 传真：(010)62638287
珠海：珠海吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)63335268
http://game.kingsoft.net http://www.joyo.com E-mail:jxqy2@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 直邮电话：(010)62524868-536.537 免费咨询电话：800-8105770 订货热线：(010)62638312

金山 KINGSOFT 西山居

SONY®

时代在变 唯我品质不变

什么是评判光驱性能优劣的标准?
速度、读盘能力还是使用寿命?
在残酷的竞争中，SONY、一直立于光驱之翘楚。
这，靠的是什么?
平均无故障时间长达120000小时。
这，又有哪个光驱做得到?
作为激光先导者，SONY深知：品质和可靠性是产品之本。
时代在变，唯我品质不变!



CDU4811-81光驱

高速度——48X高速读取。
高品质——3合1数码芯片，线悬系统WWS防震设计，全钢多重防尘机芯设计。
高寿命——无故障时间长达120000小时。
高服务标准——一年保修承诺。



MPF920软驱

高品质——稳定性高、故障率低，具有广泛的兼容性。
高寿命——无故障时间长达30000小时。
高服务标准——一年保修承诺。

CRX140E-B/CRX140S-B刻录机

高速度——8速写、4速擦写、32速读。
高品质——Mp3网络音乐、音效及各种音源刻录方便快捷，支持多种格式。
高寿命——无故障时间长达100000小时。
高服务标准——附送MP3刻录功能的SONY CD-Maker套装刻录软件，原厂进口盒装CD-R、CD-RW各一片，一年保修承诺。



中国独家总代理
HEDY 七喜电脑有限公司 HEDY COMPUTER CO., LTD
电话：(020) 87546678 87543391 传真：(020) 87544654 http://www.hedy.com.cn
各地技术服务中心电话/传真：北京010-82663702/82663705-826 上海021-54901826/54901827 武汉027-87645735/87645739 成都028-5435869/5446109 深圳0755-3675123/3779628

Sony Corporation of Hong Kong Ltd.,
香港铜锣湾希慎道33号利园四十五字楼
Electronic Devices Marketing Hong Kong Company 45/F., The Lee Gardens,33 Hysan Avenue, Causeway Bay, HK
Phone : (852) - 2909-1008 website : www.sony.com.cn E-mail : cpdmkt@shk.sony.com.hk

快到当地邮局订阅

订阅代号：1-170

大众的定位，内容实用

是您学电脑、用电脑、买电脑的首选报纸。

精彩周到的栏目设置，您想学哪一块

热点聚焦、硬件广场、信息电器(IA)、软件天地、现代办公、电脑诊室、网络时代、CCE评测、电脑教育……9大版块各具特色，精彩纷呈。

丰富的资源，为您服务

网站、合订本、光盘、社会培训基地、读者服务部、软件连锁店……全方位满足您的要求。

现在订报，实惠多多，惊喜多多

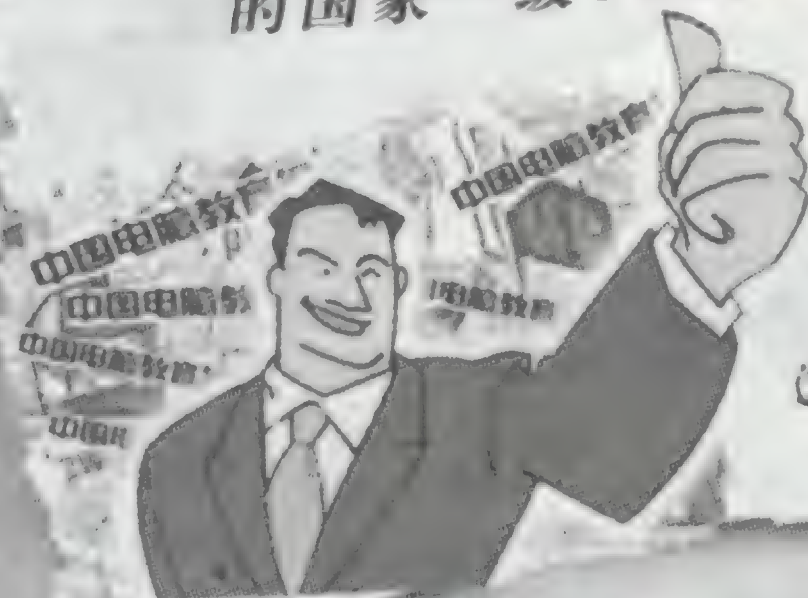
★明年增加到64个版面。 加量不加价

★凡是订阅本报的读者，将随报不定期得到电脑实用手册、光盘等产品。 意外惊喜

★凡是订阅本报2001年全年报纸者将订单复印件寄回报社即可获赠任一辑HAPPY CD光盘，价值28元。此活动截止时间为2001年1月5日，以当地邮戳为准。 超值赠送

★百闻不如一见，如果您对本报还不了解，欢迎 索报试读

全国发行量名列前茅的国家一级IT刊物



学电脑
用电脑
买电脑
我当然
选择她

教育教学机构权威的IT媒体



提高效率
改进教学
我当然选
择她

社会培训基地学员必选的参考媒体

(500多万社会培训学员)



掌握技能
提高水平
我们还是
选择她

信函索报：请填写您的姓名、通讯地址、邮编，寄至：
北京市复兴路戊12号恩菲科技大厦四层(100038)
电话索报：电话：(010)63958200，63951155-2459/2463
传真：(010)63955780，63958200
网址索报：zhbj@cce.com.cn

中国电脑教育报

网址：http://www.cce.com.cn
零售价：1.50元 年订价：75.00元


广告

用电脑播VCD

找“超人”

《影视超人》是专门为广大电脑初级用户开发的一款傻瓜型播放软件，其特点是操作简单，界面时尚，功能强大，特别是其在VCD的解码过程中一部分核心算法同DVD共享，使VCD的播放音质和影象效果得到大幅度的提高。

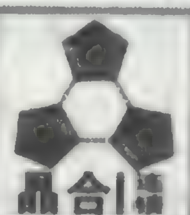
主要功能：

1. 支持VCD.CVD.DVD.SVCD.等多种影音格式。
2. 采用DirectCDROM和DirectDVDROM，技术可轻松读取各种烂碟。
3. 为追求时尚个性的用户准备了多种界面风格，用户可根据自己的爱好选择。
4. 提供标准控件，能够浏览各种图片格式的文件。
5. 提供标准控件，可随时浏览TXT文本文件。
6. 支持180khz的数码音频，真正享受杜比数码5.1的环绕影院效果。
7. 支持3D加速，支持软件平滑处理。
8. 播放CD.MP3的界面具有播放列表。
9. 提供一个专门播放DVD.VCD等影象的界面和专门播放CD. MP3等音乐的界面，具有很高的实用性。

本软件还特别推出4000套超值装附送《舞街高手》游戏软件。

数量有限，别错过！

零售价：**28**元



晶合软件销售连锁组织总承销

通信地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

联系电话：010-82634097　联系人：刘小姐

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

上网锁定：www.HongEn.com

电脑世纪行II

人与电脑的完美结合

二十一世纪将是完全信息时代，完全信息时代离不开电脑、国际互联网……

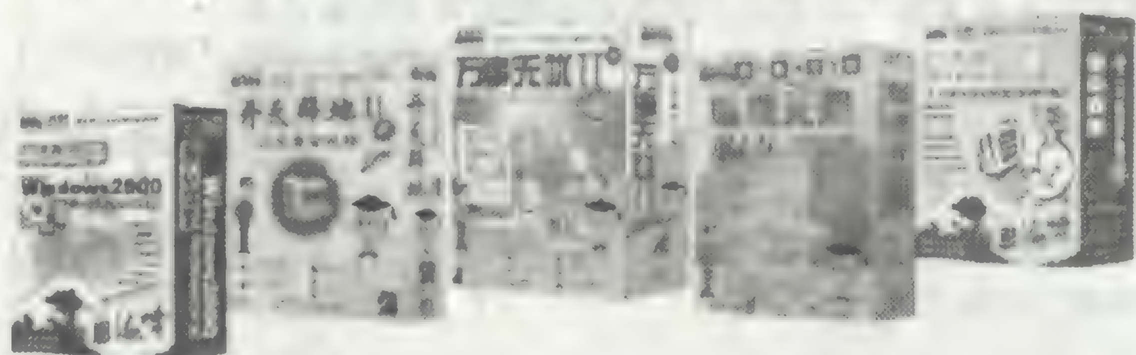
《电脑世纪行II》，当今中国最具权威性的IT生活方案，无论软件、硬件、网络、办公……

每一款都是秉承洪恩软件的人性化创作理念的经典之作！

把您的家庭推进完全信息时代，令您享受自由的IT生活！

金洪恩给您一套15天步入完全信息时代的IT生活方案：

软件通、硬件超级DIY、几天畅游世界、几天踏入新办公时代、感受功能强大的Win2000……



22张教育软件光盘 (265+2)元/套 配套教材

13张教育软件光盘 (199+2)元/套 配套教材

《电脑世纪行》正在热卖中

● **《开天辟地II》几天学会电脑** 这是一个赢得十余项大奖的著名软件，囊括几乎所有教育软件大奖，是国人学电脑从入门到精通的最佳选择。让一个从未接触过电脑的人在几日内掌握电脑，并学会社会上许多流行软件的使用，几日内学到他人一两年才能学到的东西。

全程语音、全程交互，配以大量动画讲解，使枯燥的学习变得轻松有趣。

● **《万事无忧II》几天精通电脑** 《开天辟地》姊妹篇，中国第一代攒机精英的完全心得手册。众多清华学子再次会聚一堂，讲授他们自己的亲身经历与体验，希望以此使人们在掌握电脑时的重重障碍瞬间烟消云散。由于非常细致地讲授了电脑诸多方面的操作，它能使人们以极具震撼的速度和兴奋瞬间领悟电脑操作的真谛，从而一步跨入电脑之门！这是一个荣获五项大奖的软件，内容丰富多至6张CD 7大部分。

● **《畅通无阻》几天学会畅游世界** 出色的Internet入门教材，浩瀚的Internet百科全书，一条通向信息高速公路的捷径。《开天辟地》姊妹篇，传承前两部软件的耐心细致、形象生动、深入浅出的教学特点，顺应广大渴望掌握Internet知识的读者，全方位剖析Internet的各个内容。

● **《得心应手办公2000》开天辟地学Office2000+WPS2000** 教您熟练使用目前世界上最新的中文办公软件，内容博大精深，极其丰富，全套共分为8张光盘，对各种办公软件的全部功能进行了详尽论述，尤其对办公软件2000系列的新增功能进行了细致的讲解。全面学习并掌握 Word2000、Excel2000、PowerPoint 2000、Outlook2000、FrontPage 2000、Access2000、WPS 2000。更有教师、文秘、经理、财务、家庭、工程、出版等七大典型行业，并依据行业特点详细讲述许多实例制作的过程，您完全可以模仿甚至直接套用这些实例完成类似的工作，提高您的职业竞争力。

《得心应手Win2000》迅速成为Win2000专家。从Win98到功能强大的基于NT技术的Windows 2000，如何实现轻松过渡？迅速实现应用得心应手？几天成为Windows 2000专家……

一、最实用的Windows 2000应用和管理：从桌面应用、系统维护、网络管理、高级管理、Internet到如何安装，从易到难，每一个细节都充分展示人性设计的一面。

二、“智能”帮助是其又一大特点：将用户“智能分类”，并分别定制快捷学习路径；专门设计情景练习，学习效果立等可显。更有“智慧精灵”伴您左右，难点、重点绘制了精巧Flash示意动画。

2000年度中国十佳软件品牌揭晓：“洪恩软件”入选十佳品牌。

技术服务部:010-62634069/70　会员部:010-82619096　邮购部:010-82610167　365热线:13901358406/13801164741

邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司　邮编:100084　E-mail:human@goldhuman.com

武汉服务部　027-87861407/13607140724　广州服务部　020-87517658/13809776340　上海服务部：021-64387972/13701746682

深圳服务部　0755-3780575/13902983390　西安服务部　029-8224976/13700236137　成都服务部　028-5238045/13908183307

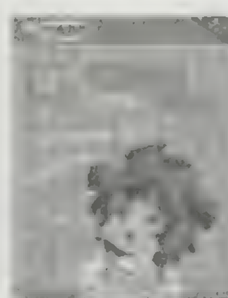
北京金洪恩电脑有限公司开发制作　清华大学出版社出版

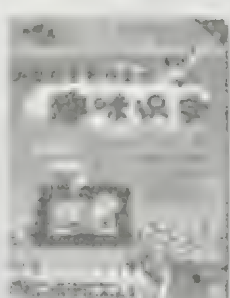
树人经典游戏 树人千禧年游戏世纪回顾版


《仕魂》
38元/套

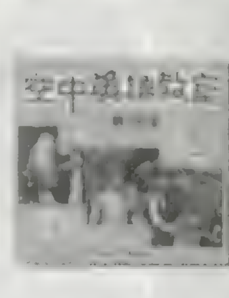

《异形追杀令》
38元/套


《200个WINDOWS小工具》
22元/套


《经典小游戏集锦》
18.80元/2CD


《儿童益智软件集锦》
38元/3CD


《编程魔典》
22元/2CD


《空中英语教室》
精华版58元/6CD

★★《树人小学套装Ⅱ》(9CD，128元)、《树人初中套装Ⅱ》(9CD，128元)、《树人高中套装Ⅱ》(7CD，128元)

*异形追杀令	38元	野兽与乡巴佬	30元	末日烽火	28元	死亡之镜	28元
*仕魂	38元	失落大地	36元	麻将大师2	32元	长空雄鹰	32元
仙剑奇侠传	28元	入侵者	36元	阿猫阿狗 (2CD)	38元	大富翁3	28元
整人专家2000	28元	初恋 2CD	30元	宇宙冒险家 (3CD)	39元	摩托英豪2	36元
以色列空军	36元	围棋猜局	28元	地下城守护者 (2CD)	48元	黑暗复仇	29元
沙丘2000	36元	黑暗启示录	28元	生死之间Ⅱ	28元	傲气雄鹰	30元
主题医院	30元	起义—铁甲叛乱	29元	红线飙车	29元	终极战区	28元
深海猎鲨	30元	飞行军团黄金版	29元	极道枭雄Ⅱ	28元	骑士与商人	29元
F-15海湾战鹰(须用游戏杆)	48元	奥林匹亚桥牌赛	28元	小鹏闯天关	28元	乌龙院	28元
长弓Ⅱ-武装直升机(2CD)	48元	战争游戏	32元	魔兽争霸 (限量) 1CD	38元	战争艺术	28元
福尔摩斯探案2-玫瑰纹身	28元	银河飞将Ⅴ 3CD	60元	云丝顿赛车 (限量) 1CD	36元	核心战事	28元
特警雄鹰	29元	杀气冲天 2CD	38元	英雄传奇-巨龙之火 (限量) 2CD	50元	异形	28元
星际围攻 (限量) 2CD	50元	战地2100 2CD	42元	铁甲风暴&黑色战线 (2CD)	38元	创世纪全集	30元
疯狂大脚车2 1CD	36元	武士魂	20元	绝地风暴2-火线出击 (2CD)	18元	钓鱼高手	28元

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302室树人公司收 （所购产品不足100元请另付邮资15元，满百元免费寄送）
邮编：(100086) 联系人：马轶 销售电话：010-82656632、82657363 **树人网站 http://www.srsoft.com.cn**

永兴四方全国连锁组织追求： 服务好 品种全 价格低

[illegible] 电话 010-62632128

世纪编程点金系列

正火爆热销

VisualFoxpro6.0
VisualBasic6.0
VisualC++6.0
C++ Builder4.0
Delphi5.0
各CD+书各36元
套装 5CD=136元

本软件点石成真金，让初学者从闪电入门、[illegible]成为行家里手。特点：1、内容丰富，讲解翔实，图示生动。附录赠送大量函数说明、错误信息、实例原代码、相关网址及书名介绍。2、教学互动，富有实效。循序渐进、讲、例、练结合，全程动画，真人发声。随意控制教与学的流程，在线检索所需学习内容。界面美观，音乐优美。是广大编程爱好者及程序员的福音！永兴四方出品 电话：010-62581138

3000元当老板

您只要投资3000元，加盟永兴四方全国连锁组织，您将获得：1、全国最低价的正版软件分销；2、价值4000余元的畅销软件；3、优质高效服务及销售策略指导；4、零风险库存保护；5、《中国电脑教育报》等多家媒体广告支持。且不交加盟费、管理费、授权费、手续费、广告费、运输费。每县（市）只设一家专卖店，先动先成功！

软件征集通告

尊敬的软件开发商、软件厂商：
永兴四方与《中国电脑教育报》携手共进软件连锁营销业，将在全国建立软件专卖店和分销商2000家，恳邀软件开发商和厂商大力支持：让我们能参与策划、开发及销售软件，我们将深感荣幸并有实际支助；让我们能买断或总承销各类软件产品使您的智慧和汗水能结出销售硕果。

热线电话：010-62632128 62631986 62581138 62581139 13801366098 13501173180

琴棋书画学与通 10月30日上市

本软件通过知识介绍、艺术欣赏和学习提高三个方面以网页形式巧妙安排"艺术四宝"的丰富详尽内容，古雅而又充满生趣的界面，配以优美动听的音乐，让你在雅致的氛围中获得美的享受和技艺

1CD：琴乐篇：介绍乐理知识、乐曲体裁、乐曲曲式、乐曲表现能力、器乐分类；世界音乐之都、音乐大事纪、音乐小辞典、中外作曲家、演奏家、指挥家、歌唱家生平及代表作品、中外音乐发展史、古琴史、各大乐派；中外吹奏、打击弹拨、拉弦、键盘、木管、铜管等乐器常识及演奏技巧，教您学钢琴、古琴、小提琴的演奏技巧及其挑选保养[illegible]。**棋牌篇**：介绍电脑围棋、网络围棋、象棋、[illegible]、跳棋、五子棋的游戏规则及玩赏技巧；棋牌发展史及趣闻趣事、教您桥牌入门、从牌入门到提高围棋技巧、人机对奕、棋谱欣赏、自带棋谱管理功能，可任[illegible]、中国象棋、国际象棋、[illegible]、五子棋、跳棋、麻将、[illegible]等多种游戏。

2CD：书法篇：介绍书法各流派来源及演变历史、文房四宝、书法与文学、美学、养生等方面的关系；从作品的角度对商周到清代各个时期的代表碑帖、名画进行书法分析和欣赏，书法变化美，包括点画、结构、章法、布局、用笔个性化及天然去雕饰、学写楷书、草书、行书、硬笔书法，赠一字五体(楷、隶、行、草、篆)帖。**绘画篇**：介绍西洋画、版画、水彩画、水粉画、素描、油画、国画等常识，中外绘画流派及名家名品，欣赏中国从[illegible]至现代，外国从17世纪至20世纪近300幅最具代表性名画，有评价、可打印。形象生动的指导初学者学画水彩画、水粉画、素描、[illegible]、中国画，赠图片浏览器若干。

3CD：赠[illegible]播放器及中外古典名曲近200首。
4CD：赠最新火爆流行歌曲10余首。

4CD+近300页书 套装零售价58元
琴棋+赠近200首中外古典名曲(2CD+书) 零售价32元
书画+赠100个经典完整WINDOWS游戏：(**射击类**：新世纪福音战士 打[illegible] storm caliber **模拟类**：武装直升机 鹰击长空 钻山洞 **休闲类**：百万富翁 迪斯尼乐园 炸弹超人 **RPG类** 博士二代 超级玛丽 白雪公主 **战略类** 直升机救人质 [illegible]坦克大决斗 死亡之剑 **宠物类** 猫 恐龙 玫瑰狼蛛 **其它类** 血腥乒乓 电子琴 [illegible] **赛车类**：手机赛车 迷魂车 大槍车)
2CD+书 零售价32元
永兴四方出品 热线：62581138/39 62632128
62631986 13801366098 13501173180

世纪图库黄金套装

8CD = 58元 10月20日上市

本套图库，洋洋观止。遴选近六万幅图片，适用于网页设计、广告设计、建筑设计、多媒体制作、出版、海报、名片、贺卡、包装、背景插图等各类专业设计，分类细致，方便检索，是专业设计师和美术爱好者必备工具和珍藏至宝。附主页创作技巧举例及讲解，教您学会用好。

E网情深(2CD) GIF动画、ICO图标、按纽、底纹背景、地图、雕刻、动物、儿童、风景、家居、建筑、交通、卡通、灵感、名胜风景、人物、日用品、生活、影视海报、食品、欢乐、精细图库、PHOTOSHOP、JAVASCVRIPT、FRONTPAHE、HOMEPAGE实用技巧及讲解。**平面设计（2CD）** 花边、名车、温馨家居、[illegible]、自然风景、创意灵感、国画精品、世界名画、建筑[illegible]、艺术摄影。**边框情趣（1CD）** 古典、浪漫、随意、意趣。**卡通素描（1CD）** 缤纷美食、海陆空交通工具、精彩小动物、艺术建筑、草图、底图、漫画、花儿、节日图、钱币、音乐符号、乐器、学生、卡通小玩童。**3D材质（1CD）** 彩色玻璃、窗帘、花边、[illegible]、珠宝、球体、圆环、圆柱体、桌椅、钟表、沙发、景观、其它、三维图、水、大理石、地板、地毯、效果图。**卡通电影（1CD）** 500多幅大型影视图片、900多幅各类卡通图片。 **销售热线** 010-62581139/1138

单CD售价13元 双CD售价22元 8CD套装售价58元

永兴四方精品目录 销售热线 010-62631986 62632128

[illegible]游戏王	2CD+书=28元	内含各类完全游戏、20个宠物、大量游戏补丁和试玩版
2000万能工具库	2CD+书=35元	涵盖经常所需近200个工具、400个问题一次安装使用、随用随调、赠WINDOWS经典各类完整游戏100个
海外电视广告精品赏析及技巧	3CD=39元	2小时广告成品、专业点评和技巧说明
网页设计实用图标音效大全	2CD=28元	近3万个动态专业图标、1800幅主题页面、2100个音效WAV文件
电子贺卡DIY	CD=18元	50种贺卡模板、丰富的图片素材、制作如填图游戏

软件邮购好便宜(免邮资)

[illegible]一次邮购50元以上软件，赠《[illegible]》游戏一套，一次邮购100元赠《金山打字通》一套，第二次以上邮购者可按"VIP价"再优惠5%。

千禧之游戏七限	8CD	58/50	[illegible]破坏神攻略	书	25/22
[illegible]千禧版	3FD+CD	168/90	许国璋英语一[illegible]	[illegible]	[illegible]
CAXA电子图板V2	CD	650/400	十营也疯狂	CD	48/40
好莱坞电影有声画报	2CD	25/23	救世传说	CD	69/60
[illegible]英语900句	7CD	99/75	软件配套光盘10期	2CD	22/20
[illegible]大摸笔记	3CD	69/55	KV3000	CD+2FD	[illegible]
[illegible]	8CD	148/110	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]江湖+剑侠情缘2+梦幻西餐厅+300个游戏	7CD	170/58	东方不败3	[illegible]	[illegible]
2000会计考试(初)	2CD	88/25	[illegible]输入法系统	CD+书	[illegible]
2000会计考试(中)	2CD	88/25	东方影都[illegible]	[illegible]	[illegible]
			智能组拼	CD	[illegible]
			[illegible]初一[illegible]	[illegible]	[illegible]

新版HAPPYCD3辑 3CD+书=28元

A盘：《网站建设梦之队》网站开、网吧钻石工具组合：友立的PhotoImpact5.0;Macromedia Dreamweaver [illegible] 1.0;Dreamweaver3[illegible]的特色插件、网页特效JavaScript生成器；ASP、PHP3、PL的最新版本解释器，Webmove0.71小挪移客户工具，Pcanywhere9远程控制；Night Vision1.0.95超级监控服务器状态利器；SyGate4.01 Beta681多机同时上网；跟踪者1.10网吧管理好帮手......

B盘：1、很多最新最实用的工具软件；2、[illegible]2000、智能狂拼、东方红、超星图书阅览器3.5中文正式版；3、小游戏和桌面小精灵；4、各种热门游戏的修改、补丁及升级程序；5、声卡、显卡及主板的最新升级程序；6、江民、瑞星、VRV等杀毒软件的最新升级程序；7、精彩视频很多。

C盘：东方网译(原价88元)
[illegible]，仅售28元，[illegible]邮购、批发。**热线电话**：010-62632128

各地批销中心兼专卖店(部分)

[illegible]	[illegible]	大庆	6288386	仙游	7686814
[illegible]	[illegible]	长春	5634333	长沙	13973138559
[illegible]	[illegible]	哈尔滨	2510366	重庆	68427774
[illegible]	[illegible]	[illegible]州	2096413	攀枝花	33371522
[illegible]	[illegible]	[illegible]	7219505	西安	8245875
[illegible]	[illegible]	[illegible]	5636313	徐州	3700087

中国电脑教育报全国软件连锁总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话/传真：010-62632128/1986 62581138/39 13801366098 13501173180 13501381083 邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号 (100080) 收款人：京平安
门市：13910553830 E-mail:Cheng@itfound.com

华彩软件DIY家族又添新成员了

伴随“软件DIY倡导生活新主流”的创意大赛，10月中旬华彩软件DIY家族又添《贴你贴我》和《纯爱信纸》两款新软件。《贴我贴我》是大陆第一套自行制做的标签贴纸DIY软件，内建500张针对办公和个人使用的模版样式。不论是办公用的资料分类夹，磁盘贴，还是体现个性的可爱抒情类小标签，均可以满足你的需要。《纯爱信纸》则是专门为用书信传情达意的人们准备的信纸信封贺卡软件,内附331款、6大类各式信纸，信封和贺卡，同时还可以结合数码相机及扫描仪，贴入自己或情人的照片，让信件更加特别。这两套软件具备DIY软件特有的操作简便，免学习，免设计，轻松上手的特性，同时可以与数码相机、扫描仪相结合，引入自己喜爱的图像，无论是专业人员还是非专业的自由创意者，都可以轻松制作。

DIY系列软件采用了各种带有说明的功能键让初次使用者更容易掌握，多种功用的设置也使创意设计更简单，非常适合想用电脑设计东西、又没有时间去学习复杂的设计软件的普通大众。而且几款软件产品都包含了数目众多的精美兼幽默的版型模版，任意组合软件自带或找来的各种图片，加上文字，就能完成一个情趣设计小品。

华彩软件 SOFTCHINA 卓越形象 华彩演绎

北京天下华彩网络软件有限公司
北京海淀区知春里49号希格玛公寓B座12层07室
邮政编码：100080
电话：86-10-88096906
传真：86-10-88096279
网址：http://www.softchina.com.cn

软件報 用电脑就是用软件

阅读我的报纸 用好您的电脑

第一版块：电脑时空	
主要版面：	热点追踪
业界观潮	信息报道
硬件评测	市场行情
硬件新品	操作技巧
新手园地	IT经理人

第二版块：软件天地	
主要版面：	系统软件
工具软件	办公软件
游戏玩家	多媒体软件
读者问答	产品T型台

第三版块：网络世界	
主要版面：	网事热点
网络文化	网络生活
网络资源	
互联网技术和技巧	

第四版块：编程学苑	
主要版面：	编程快递
实用小工具	编程技巧
跟着心铃学编程	编程答疑

四开二十四版 每周一出版 订阅代号61-74
零售价:1.00元 可免费试读 可破月、破季订阅
地址:(610015) 四川省成都市金河街75号

国家级INTERNET证书培训 美国微软授权培训 疯狂英语在线培训

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办·全国因特网培训考试服务中心·天津福克斯培训部联合承办

《全国函授班》招生（总第44期）

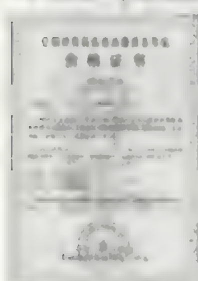
培训考试直通车→国际通用证书→职业资格准入

编号	NO1	NO2	NO3
课程	网络操作员	高级网络操作员	综合网络管理
特点	最新IE平台，全真模拟考试环境，国考题库练习	轻松制作主页，展现自我个性，进入网络世界	最新NT操作系统，紧跟时代流行趋势，你不想自己安装、维护、组建网络吗?
教材	教材四册,配套软件1套	教材四册，配套软件1套	教材四册，配套软件1套
学费	个人：280元/人 单位：340元/人	个人：300元/人 单位：360元/人	个人：320元/人 单位：380元/人

★ 卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境，函授的学费，面授的学习效果。
★ 国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E-Mail答疑，有问必答。
★ 结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学成人教育学院结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将可报名参加《国家级INTERNET证书考试》相当于国家中级技术等级，可作为职业准入上岗证，其权威性与实用性不容置疑。此证书全国统一编号，盖有“中华人民共和国劳动职业技能鉴定中心”红印并加盖钢印。
★ 弹性学习法：自由掌握学习时间，未通过结业考试者,免费重考，直到通过。

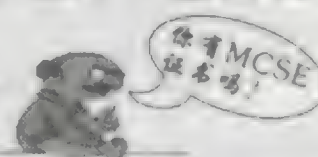
编号	NO4	NO5	NO6	NO7	NO8	NO9	NO10
科目	VB设计	VC设计	图形图像	三维动画制作	安装维修	电子商务	办公应用
学费	个人学员：290元/人；单位学员：350元/人						

NO4-NO10结业后颁发《天津大学成人教育学院结业证书》及本中心《职业技能培训合格证书》，并安排报考相应权威认证考试。(汇款时请注明学习班级的名称)



惊喜！惊喜！本期凡一次性报本函授班三班以上者，即可成为本函授中心终身优惠学员，即终身享受9折价格。

欢迎访问：WWW.21FOX.COM



本期隆重推出通向高薪-Windows2000 MCSE（微软系统网络工程师）证书考试

张征：硕士研究生，毕业后一直找不到满意的工作，拿下证书后，递上这份资历，美国Landscape立即录用了他。

皮蕾：毕业于一所无名大学，通过考MCSE，找到了做一流人才的自信。

★ 拥有MCSE即拥有技术移民的绿卡，在国外求学相关专业免学分；
★ 拥有MCSE是获得高额年薪的保证，国内公司￥10万人民币/年，外国公司$10万美元/年；
★ 拥有MCSE成为各大公司及海外机构猎取的对象（全球只有8.7万人拥有此证书）；
★ 拥有MCSE可纳入微软人才库，并可获得最新技术资料；

Windows 2000 MCSE课程	
科目	单科学费
网络基础（a班）	300元/人
安装、配置、管理Win2000专业版(b班)	300元/人
安装、配置、管理Win2000服务器版(c班)	300元/人
创建及管理Win2000网络框架(d班)	300元/人
创建及管理Win2000目录服务结构(e班)	300元/人

★ 要获得MCSE证书，必须通过以上5门课程的MCP必考科目的考试
★ 每科目都带有教材、全真模拟题库，以及配套学习光盘
★ 精讲的自学教材、配套的教学光盘、权威的专家答疑，函授的学习方式，面授的学习效果，不要犹豫，迈出这步，成功就在眼前。

特价优惠： 五科一次性交费总计：**1000元**

中国教育电视1台《电脑之夜》
由福克斯专家主讲网络培训节目
周一20:45－21:45，周三15:00－16:00
中央人民广播电台《电脑百花园》
周日8:00-9:00 AM：630，720，855KHZ专栏节目
中央台地址:北京541信箱 赵书芝收
电话：010-68046758

重磅出击——让你惊喜——让你自信

疯狂英语——脱口而出

How do you do?
全天疯狂英语专家在线对话让你大过瘾

● 自由掌握学习时间与进度
● 足不出户，轻松学习
● 脱口而出疯狂英语让你轻松步入Gre

疯狂英语—脱口而出，让三亿中国人说出一口流利的英语！不计学历，不分级别，只需您想学，选择疯狂英语，您会发现您的自信与日俱增！
★ 最全面的英语口语自学教材，数万个精彩句子让您脱口而出，英语“听说读写译”能力将获得大幅提升！
★ 国际音标标注纯正美语发音，通过反复模仿，使你彻底、全面地掌握美语发音。
★ “慢、中、快”三种速度朗读，让每个句子的每个细微部分都清晰呈现在你面前。
★ 谁努力开口，谁就可以达到高级！谁疯狂投入，谁就可以节省生命，用一年去覆盖别人的十年！
★ 拨通电话，随时与权威专家英语对话，实战练习你的口语！

教材：书面教材两册、磁带两盒
学费：个人学员：240元/人；单位学员:300元/人

报名时间：即日起至2000年12月15日止，学习时间三个月
汇款地址：天津市和平区212信箱 哈馨收
（邮编：300020 汇款时请注明班级编号）
电话：022-27486298，27414165

继续诚征全国授权辅导站

我们提供权威的证书考试，强大的技术支持。诚邀全国各地培训单位加盟
咨询电话：022-27373616；
E-MAIL：zgy@public.tpt.tj.cn
全国因特网培训考试服务中心

广告咨询卡

我在贵刊___年第_期的_彩色_黑白广告中看到_____公司(厂家)_____产品(技术信息),希望:

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名: ___ 年龄: ____ 电话: ___ 职务: ___

工作单位: ______________

通信地址: ______________

邮编: ______________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评: ☐有 ☐无		4.
邮编:		5.
地址:		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位;
★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选应用软件不可超过5款，可少选;
★所选游戏若为英文版，请注明英文;
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

请将选票寄到: 北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编: 100051

《大众软件》读者评刊表(2000年第21期)					
姓　名		性　别	☐男　☐女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目(请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选)

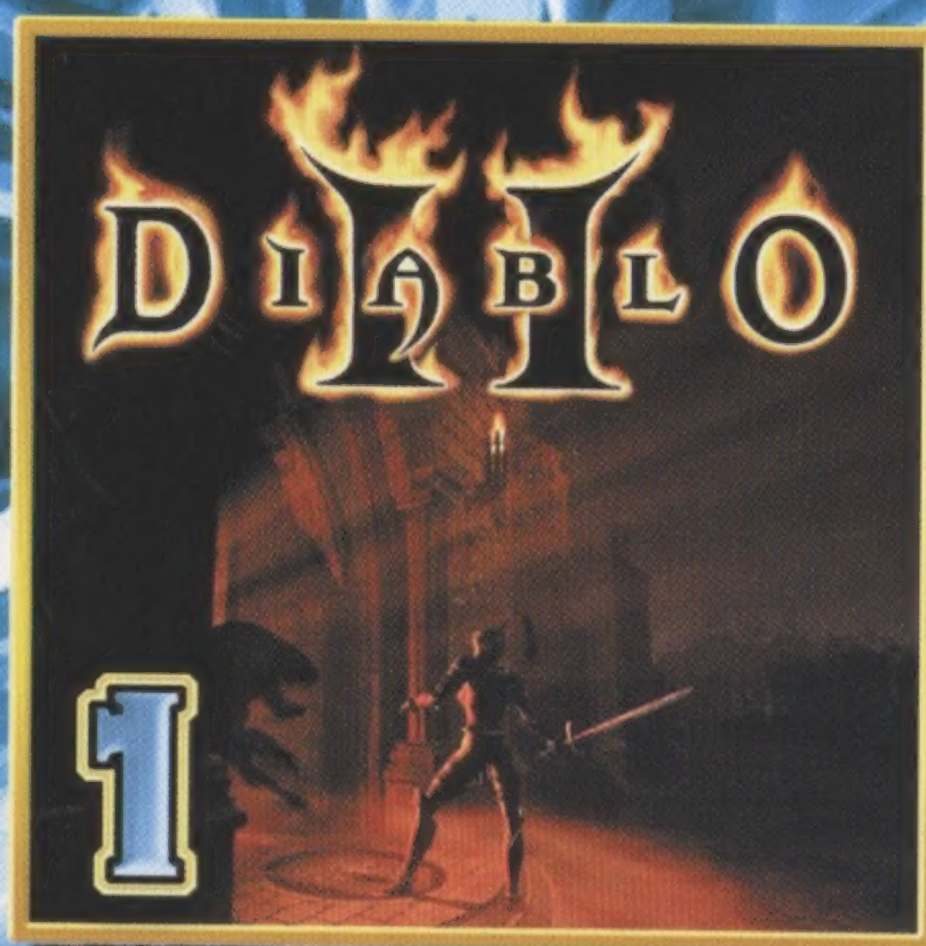
☐ 新闻速递　☐ 专题综述　☐ 专题企划　☐ 晶合通讯
☐ 实用软件　☐ 硬件评析　☐ 前线地带　☐ 游戏赏析
☐ 网络时代　☐ 应用心得　☐ 攻略指引　☐ 游戏畅谈
☐ 问题交流　☐ 读编往来　☐ 有字天书　☐ TOP TEN

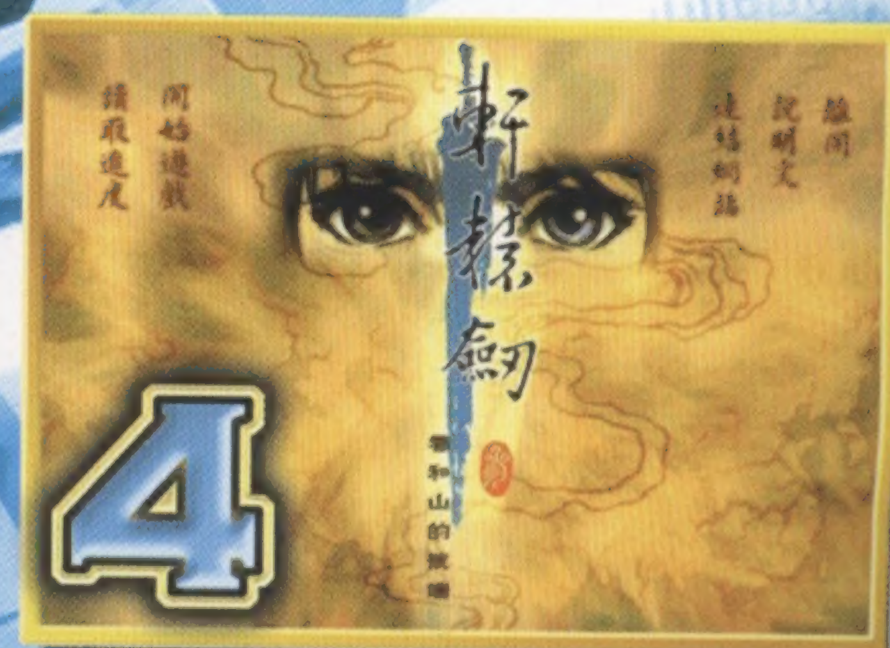
本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

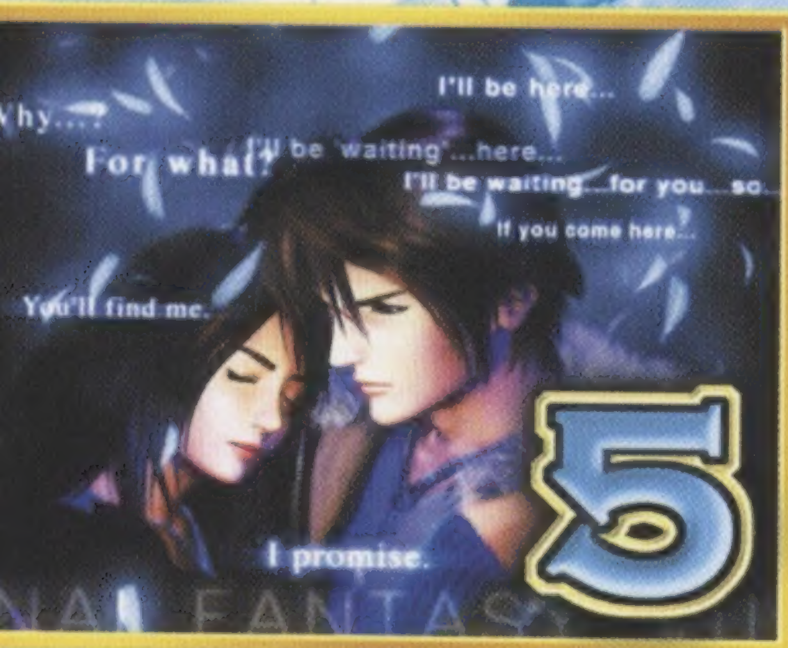
本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编: 100051

TOPTEN





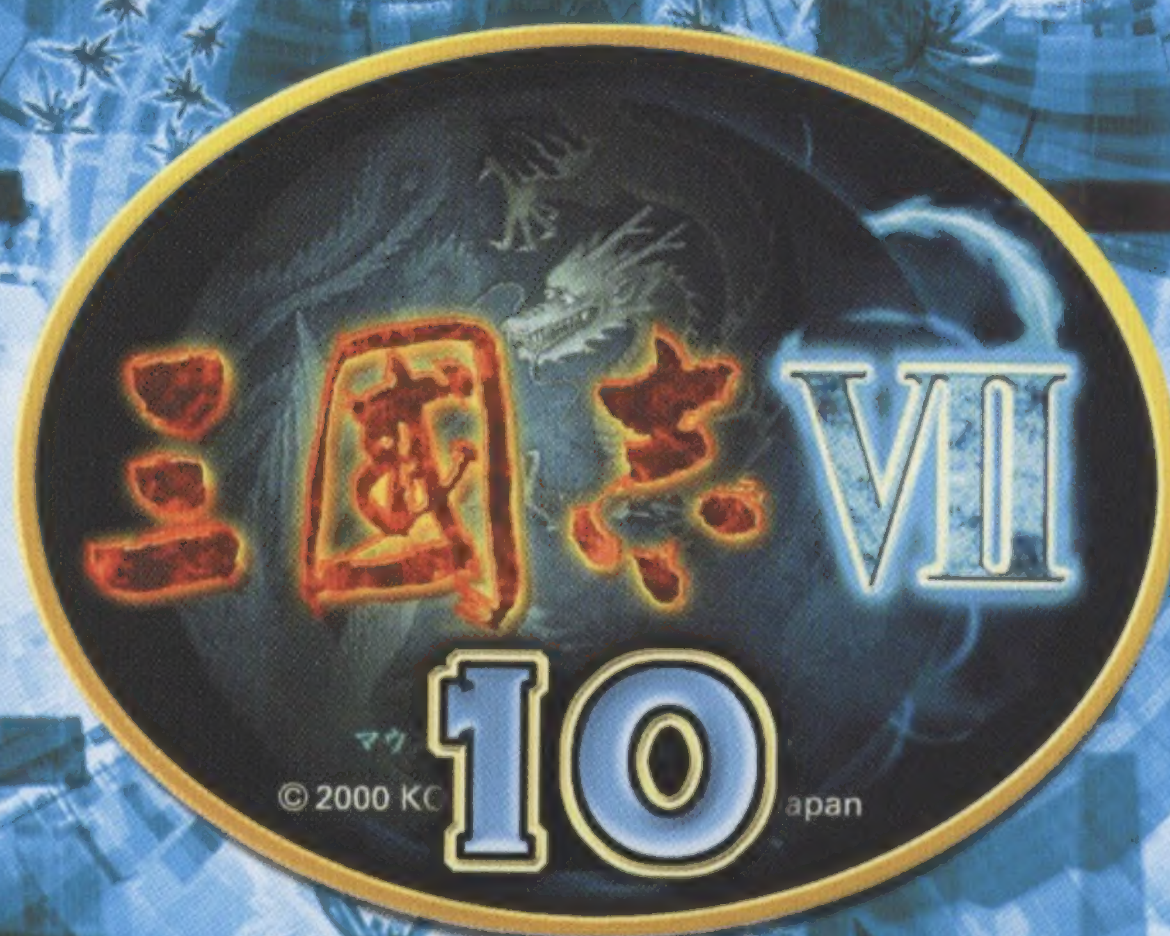
















① 暗黑破坏神 II

② 星际争霸

③ 仙剑奇侠传

④ 轩辕剑 III

⑤ 最终幻想 VII

⑥ 网络创世纪

⑦ 魔法门之英雄无敌 III

⑧ 模拟人生

⑨ 大航海时代 IV

⑩ 三国志 VII



晶合实验室



你对自己的电脑需求清楚多少？你对手中有限预算期望的回报是多大？你需要多快的速度来提高自己的竞争力？现在，只要一通电话，这些问题就能全部解决。戴尔电脑公司独特的直线订购销售模式，以一步到位的订购便利满足您的基本需求，更以引领业界的前瞻高度，将您的未来需要与我们的速度紧密地结合起来。

商业用户及个人用户，请于周一至周五8:30-17:30拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售热线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn


DELL DIMENSION™ 4100台式机

DELL DIMENSION™中小型企业商用/多媒体台式机

DELL DIMENSION™ L733 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器733MHz

- 微型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 32MB SDRAM内存
- 10GB¹ 硬盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- Intel® 3D Direct AGP 图形加速卡（可达到11MB共享动态显存技术）
- 48倍速CD-ROM
- 15英寸彩色显示器
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

11月24日之前购买此款台式机，即可免费获得下列特别优惠：
- 可升级至英特尔®奔腾®III处理器800MHz
- 可升级至64MB SDRAM内存

标准配置价 人民币 **8,888**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A241109-810134

DELL DIMENSION™ 4100 800MHz 台式机
英特尔® 奔腾® III处理器800MHz

- 小型立式机箱
- 256KB L2缓存
- 64MB SDRAM内存
- 10GB¹ 硬盘
  - ▶ 可升级至20GB¹ 硬盘，加收：人民币97
- 3.5英寸软盘驱动器
- 32MB NVIDIA TNT2 M64 4X AGP图形加速卡
- Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI Sound声卡
- 48倍速CD-ROM
- Harmon Kardon Stereo音箱
- 15英寸彩色显示器
  - ▶ 可升级至17英寸彩色显示器，加收：人民币968
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2000
- 56K(V.90 Compliant)调制解调器
- 鼠标及键盘
- 3年有限保修（第1年上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

11月24日之前购买此款台式机，下列特别优惠即可任选其一：
- 可免费获赠Lexmark Z11彩色喷墨打印机
- 可免费获赠APC 500VA后备式不间断电源
- 可获得节省人民币400元的优惠

标准配置价 人民币 **12,288**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币204元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A211112-810134

DELL POWEREDGE™服务器

部门级服务器
DELL POWEREDGE™ 1300 服务器
英特尔® 奔腾® III处理器700MHz
(支持双处理器)

- 小型立式机箱(深灰色)
- 256KB L2内置缓存
- 64MB 100MHz ECC SDRAM内存(可升级至1GB¹)
- 9GB¹ Ultra 160 SCSI硬盘
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 标准Intel® Pro 100+NIC
- 集成Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 40倍速最大EIDE CD-ROM
- 标准DELL™鼠标
- 3年有限保修(3年下1工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加15英寸彩色显示器，加收：人民币1,966

另有工作组级DELL POWEREDGE™ 2400服务器及部门级DELL POWEREDGE™ 4400服务器可供选择，欢迎致电垂询

标准配置价 人民币 **15,888**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币213元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A421114V-810134

戴尔特惠

戴尔公司将会提供大量优惠任您选择。想要了解更多最新促销信息及产品信息，欢迎随时拨打戴尔公司销售热线，或访问戴尔中国网站：

www.dell.com.cn

DELLWARE™

提供优质组件,轻松满足需求

- ★另加APC浪涌保护插座(PER5-CH)，加收：人民币225元
- ★另加APC不间断电源系列(BK500VA)，加收：人民币499元
- ★另加惠普喷墨打印机(DeskJet 640C)，加收：人民币940元
- ★另加惠普激光打印机(LaserJet 6L Gold)，加收：人民币3,199元
- ★另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
- ★另加3COM 8口(10M/100M)集线器，加收：人民币2,299元
- ★另加罗技摄像头，加收：人民币899元
- ★另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
- ★另加罗技简报旋貂(无线)，加收：人民币879元
- ★另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
- ★另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
- ★另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元
- ★另加Targus新款高档手提电脑包(TLM1A)，加收：人民币880元
- ★另加Targus迷你型4口USB HUB，加收：人民币488元
- ★另加Xircom Realport三合一PC Card，加收：人民币2,228元
- ★另加Xircom USB转接器(USB-串口)，加收：人民币588元
- ★另加Iomega 250M Zip驱动器(外置USB口)，加收：人民币1,998元
- ★另加Iomega 40M Clik驱动器(PCMCIA口)，加收：人民币1,480元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

DELL INSPIRON™笔记本电脑

DELLINSPIRON™ 5000e R600GT 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器600MHz

- 256KB L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB¹ 硬盘
- 带有2X AGP的8MB 图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- 56K(V.90 Compliant)内置调制解调器
- 3年有限保修（第1年下1工作日上门服务及国际维修服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **18,288**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A541118Y-810134

DELL INSPIRON™ 5000e G700VT笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

- 256KB L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 10GB¹ 硬盘
- RealPort CardBus Ethernet 10/100及Modem56(32-Bit)网卡连调制解调器
- 带有2X AGP的8MB图形加速卡
- 3.5英寸软盘驱动器
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 8倍速DVD-ROM
- 15.0英寸彩色高解析度SXGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® 98 第二版(简体中文版)
- 便携包
- 3年有限保修（第1年下1工作日上门服务及国际维修服务）*
- 终身免费电话技术支持**

标准配置价 人民币 **25,888**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A541126-810134

DELL LATITUDE™笔记本电脑

DELL LATITUDE™ LS H500ST笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器500MHz

- 256KB On-die L2内置缓存
- 64MB SDRAM内存
- 6.0GB¹ Ultra ATA硬盘
  - ▶ 可升级至10GB¹ Ultra ATA硬盘，加收：人民币1,452
- 外置软盘驱动器
- 集成10/100内置网卡
- 256-bit图形加速卡
- 带有AGP的2.5MB Video RAM
- SoundBlaster Emulation-capable声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® 2000(简体中文版)
- 56K(V.90 Compliant)内置调制解调器
- 真皮公文便携包
- 3年有限保修(3年下1工作上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**
  - ▶ 另加高级端口复制器，加收：人民币968
  - ▶ 另加6-Cell Battery，加收：人民币872

标准配置价 人民币 **21,838**

可向我们的销售代表查询更多升级选择

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE配置代码:A721123-810134

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。



包括Windows® 98第二版——大众喜爱的家用操作系统　商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30—17:30，拨打戴尔中国免费销售专线

戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式www.dell.com.cn

免费电话订购
800-858-2259

未开通800地区请拨打收费电话
0592-818-1868

价格、规格说明及产品供应状况随时更改，恕不另行通知。DELL、Dell标志、DELL DIMENSION、DELL INSPIRON、DELL LATITUDE、DELL POWEREDGE、DELLWARE及E-VALUE均为戴尔电脑公司的商标。Intel、Intel Inside标志和Pentium是Intel公司的注册商标。Microsoft、Windows及Windows NT为微软公司的注册商标。此文中提及的其它商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司并无拥有其它商标及商品名称的权利。¹关于硬盘，GB是指十亿个字节，实际容量会因不同操作环境而变化。戴尔电脑公司及戴尔计算机(中国)有限公司不负责印刷及摄影上的错误，广告图文中所示规格配备仅为部分选择。如欲了解戴尔计算机(中国)有限公司提供的有限保修细节，请致函以下地址：戴尔计算机(中国)有限公司戴尔直销部 中国厦门集美北部工业区，中航技9号厂房，邮政编码：361021。*现场服务由戴尔中国授权的服务机构提供，但不适用某些偏远地区。在电话技术支持后，如有进一步需要，会有技术人员上门服务。**终身免费技术支持是指产品终身寿命。2000年戴尔电脑公司版权所有，并拥与此有关的所有权利。



零售价 ¥：6.5元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN